303 CD-ACTION 01/2020 W

☐ STAR WARS JEDI: UPADŁY ZAKON ☐ NEED FOR SPEED HEAT ☐ FOOTBALL MANAGER 2020 ☐ POKÉMON SWORD/SHIELD ☐ NADZIEJE NA 2020

PEŁNE WERSJE GIER

REGALIA OF MEN AND MONARCHS PL/EN

DEATH TO SPIES GOLD EDITION EN

DREAMSCAPES THE SANDMAN PREMIUM EDITION PL/EN

NR 01/2020 (303)
OD 17.12.2019 DO 13.01.2020
CENA: **17,99** ZŁ W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 122 ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ. KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 10 LUTEGO 2020.

CD-ACTION®

ZAPOWIEDZI

NADZIEJE NA 2020

RECENZJE

STAR WARS JEDI: UPADŁY ZAKON

FOOTBALL MANAGER 2020

NEED FOR SPEED HEAT

SHENMUE III

POKÉMON SWORD/SHIELD

ISSN 1426-2916 INDEX 334561
9 771426 291006 01>

tp-link

TECHNOLOGIA PRZYSZŁOŚCI

Archer AX6000

- Dwupasmowe WiFi AX
- Prędkość transmisji 5952Mb/s
- Czterordzeniowy procesor 1,8GHz
- USB-A 3.0 USB-C 3.0
- RangeBoost
- Beamforming
- Port WAN 2,5Gb/s
- 8 Gigabitowych portów LAN
- 8 anten zewnętrznych
- Airtime Fairness
- Band Steering
- Wbudowany antywirus

3 lata gwarancji

www.tp-link.com.pl

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 14 STYCZNIA 2020.

CDA na FB

SPIS TREŚCI

DWA MIECZE ŚWIETLNE

Doczekaliśmy niezwykłych czasów, w których o czas i uwagę widzów na całym świecie z samymi „Gwiezdnymi wojnami" konkuruje „Wiedźmin".W momencie, w którym to piszę, nie jest jasne jeszcze, która z marek wygra w okresie świąt wyścig socjalowych trendów, ale w tym numerze zdecydowanie bryluje dziedzictwo Lucasa .I za sprawą recenzji pierwszego od dawna godnego następcy star-warsowych growych klasyków, i w publicystyce, w której przekonujemy, dlaczego KotOR 2 był najlepszy oraz że i Dark Forces II nie wypadło tauntaunowi spod ogona .

Tymczasem święta, święta (które trwają już w sklepach od listopada .) i po świętach nowy rok, więc tradycyjnie wyciągamy szklane kule . Cały dział „W produkcji" poświęcamy na przegląd najciekawszych tytułów, w które (być może) zagramy w 2020 roku .Ja tymczasem, już w przygotowaniu do kolejnego numeru, odpalam swojego Mecha . . .

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Michał Kuszewski

GRY

Przedwczesna rewolucja . . . . . 004.
Newsy . . . . . 006.

W PRODUKCJI

Nadzieje na 2020 008

RECENZJE

GameWalker . . . . . 034.
Star Wars Jedi: Upadły Zakon . . . . 040.
Football Manager 2020 . . . . . 046.
Blacksad: Under the Skin . . . . . 048.
Crossroads Inn . . . . . 052.
Spirit of the North 054
Lost Ember 055
Terminator: Resistance . . . . . 056.
Ritual: Crown of Horns . . . . . 057.
The Legend of Bum-Bo . . . . . 058.
Need for Speed Heat . . . . . 060.
Planet Zoo . . . . . 062.
Bee Simulator 066
Shenmue III 068
Wanderlust: Travel Stories 069
World of Warships: Legends 070
Asterix & Obelix XXL 3:
The Crystal Menhir . . . . . 073.
Felix The Reaper . . . . . 074.
Pokémon Sword/Shield 076
Arise: A Simple Story . . . . . 079.
Luigi's Mansion 3 . . . . . 080.
Age of Empires II: Definitive Edition . 082

PUBLICYSTYKA

Dżem, który wszystkim smakuje . . . 084 .
Dekonstrukcja Star Wars 088
Gry wiecznie żywe:
Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II . 092
Felieton: Potworny rok 2020? . . . . 093.
Powrót do zamglonego miasta . . . 094.
Magazyn kulturalny 096
Szpile 116

TECHNOLOGIE

MEGAPORADNIK

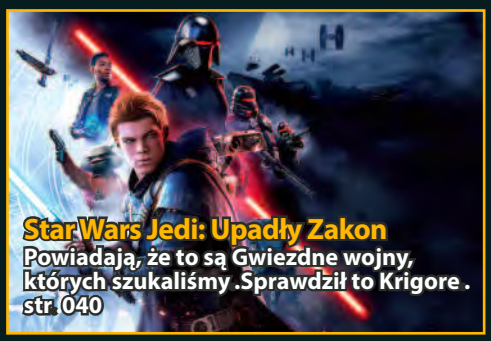
Ekrany nie tylko dla graczy . . . . . 102.
Newsy sprzętowe 108

TESTY

Konsolka retro.Capcom Home Arcade . 110
Myszka MSI Clutch GM50 . . . . . 110.
Telefon Samsung Galaxy Fold . . . . . 111.

INNE

Na Luzie .. . . . . 100.
Action Redaction 114
Loot .. . . . . 118.
Zdrapka z kodem 122



Star Wars Jedi: Upadły Zakon
Powiadają, że to są Gwiezdne wojny, których szukaliśmy .Sprawdził to Krigore .
str .040

Blacksad: Under the Skin
Gra z detektywem-kotem to jedno .Ale recenzja DaeLa to dopiero rarytas!
str .048

MEGAPORADNIK
EKRANY
NIE TYLKO DLA GRACZY

INDEKS GIER

Age of Empires II: Definitive Edition .082
Arise: A Simple Story 079
Asterix & Obelix XXL 3:
The Crystal Menhir 073
Bee Simulator 066
Blacksad: Under the Skin 048
Crossroads Inn 052
Felix The Reaper 074
Football Manager 2020 046
The Legend of Bum-Bo 058
Lost Ember 055
Luigi's Mansion 3 080
Need for Speed Heat 060
Planet Zoo 062
Pokémon Sword/Shield 076
Ritual: Crown of Horns 057
Shenmue III 068
Spirit of the North 054
Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II .092
Star Wars Jedi: Upadły Zakon . . . 040
Terminator: Resistance 056
Wanderlust: Travel Stories 069
World of Warships: Legends 070

PRZEDWCZESNA REWOLUCJA

Spochmurniał: **Witold**

Wszyscy zgadzają się, że streaming gier jest przyszłością naszej branży, jednak przy obecnych przepustowościach i jakości łączy w większości miejsc na Ziemi pozostaje marzeniem. Google Stadia, chociaż nie jest pierwszą tego typu platformą, miała to zmienić, lecz jej premierę możemy skwitować krótko: falstart.

Jeszcze przed startem usługi (19 listopada) było wiadomo, że nie wszystko będzie działać tak, jak obiecywano. Szeroko reklamowany Stadia Controller bezprzewodowo miał móc się łączyć tylko z Chromecastem Ultra (urządzeniem pozwalającym grać na telewizorze), a do tego obsłużyć wyłącznie słuchawki na kabel. Także początkowa liczba gier nie zwalała z nóg: 22 tytuły, w tym tylko jeden exclusive (przyzwoite, ale skromne Gylt).

Technologia już (prawie) jest

Premiera w Stanach, Kanadzie i Europie Zachodniej udowodniła przynajmniej jedno: pod względem sprzętowym na rynku nie ma lepszej usługi streamingowej. Nie oznacza to jednak, że jest idealnie czy nawet bardzo dobrze. Faktycznie, Stadia umożliwia odpalenie nowych tytułów w najwyższych detalach na starym sprzęcie czy nawet komórce (jeżeli jest nią Google Pixel). Niestety, recenzenci i pozostali użytkownicy donoszą, że nie wszystkie produkcje uruchamiają się w obiecywanym 4K czy 60 klatkach (ten problem ma np. Red Dead Redemption II). Google odbija piłeczkę, twierdząc, że platforma na to pozwala, a za wyniki poszczególnych gier odpowiadają ich twórcy.

W zależności od miejsca zamieszkania różnią się też doświadczenia związane z opóźnieniami: u jednych mogą być one wręcz niezauważalne (różnica dwóch klatek na sekundę), u innych lag potrafił zupełnie zepsuć rozgrywkę – chociaż na to skarżono się głównie w Stanach.

Technologia może zachwycać, wszystko wokół niej zdecydowanie nie.

Surowe piękno?

Największą wadą Stadii jest jednak jej ogólna surowość i nieprzystępność. Niewygodny interfejs, wygaszone opcje w menu i brak większości obiecywanych funkcji nie pomogą w przekonaniu ludzi do streamingowej rewolucji. Platforma ta wydaje się po prostu niedokończona i wypuszczona na świat przedwcześnie. Mała liczba tytułów i ich tradycyjny model dystrybucji także nie zachęcają – oczekiwaliśmy swego rodzaju Netfliksa z grami, w którym w zamian za miesięczny abonament dostaniemy dostęp do całej bazy produkcji. Niestety, zdecydowano się na inne rozwiązanie.

Wielu więc, niezależnie od wrażeń z obcowania ze Stadią, zgadza się co do jednego – Google wypuściło na rynek prototyp, nie pełnoprawną usługę. |CDA|

175 000

razy pobrano oficjalną aplikację Stadii (za Sensor tower), niezbędną do kupowania gier (sic!) czy zabawy na telewizorze. Chociaż więc Google nie pochwaliło się liczbą nabywców Founder's Edition, na tyle mniej więcej możemy ją szacować.

PROMOCJA NA SPRZĘT DLA GRACZY

MONITOR ACER 23,8" NITRO VG240YP 144HZ

- Czas reakcji matrycy 1 ms
- Częstotliwość odświeżania obrazu 144 Hz
- Matryca IPS

URZĄDZENIE WIELOFUNKCYJNE CANON PIXMA G3411

- **Wysoka wydajność**. Na dołączonym zestawie tuszy konsument wydrukuje około **12 000 stron w czerni** i około **7000 w kolorze**
- **Niski koszt wydruku**. Cena **1 strony to 5 gr**
- **Wygoda użytkowania**. Nie musisz pamiętać o częstej wymianie tuszu/kartridży
- **Wielozadaniowość**. Drukujesz, kopiujesz, skanujesz. **Bezprzewodowo**
- **Wygoda po raz drugi**. Wszystkie czynności dotyczące drukarki wykonasz za pośrednictwem aplikacji mobilnej Canon Print

PŁYTA GŁÓWNA MSI B450 GAMING PLUS MAX

- System MSI Audio Boost zapewnia wyjątkową jakość dźwięku, dzięki wykorzystaniu najwyższej jakości komponentów audio klasy premium
- Technologia LAN Protect – technologia ta eliminuje opóźnienia i zapewnia najlepsze możliwe wrażenia w grach online
- Funkcja 1-SECOND OVERCLOCKING umożliwi Ci podkręcenie komputera dosłownie w sekundę, dzięki czemu uzyskasz natychmiastowy wzrost wydajności

D-LINK ROUTER WI-FI AC2600 DIR-2660

- Maks. prędkość transmisji 2533 Mbps
- Gigabitowy port WLAN
- USB 3.0
- Dwurdzeniowy procesor

PŁYTA GŁÓWNA MSI Z390-A PRO

- Przyjazna dla składaczy
- Maksymalna kompatybilność

KARTA GRAFICZNA MSI RTX2070 SUPER GAM X TRIO

- Technologia RGB Mystic Light
- Wentylator TORX 3.0: niezwykła cisza
- Afterburner – narzędziowa aplikacja do overclockingu

KARTA GRAFICZNA MSI RADEON RX 5700 XT GAMING X

- Technologia RGB Mystic Light
- Wentylator TORX 3.0: niezwykła cisza
- Afterburner – aplikacja narzędziowa do overclockingu
- Aplikacja Dragon Center

NAZWA PRODUKTU	SYMBOL	RABAT
MONITOR ACER 23,8" NITRO VG240YP 144HZ	1202280	50 zł
URZĄDZENIE WIEL. CANON PIXMA G3411	1168398	70 zł
D-LINK ROUTER WI FI AC2600 DIR-2660	1198528	70 zł
PŁYTA GŁÓWNA MSI B450 GAMING PLUS MAX	1202285	50 zł
PŁYTA GŁÓWNA MSI Z390-A PRO	1171744	50 zł
KARTA GRAFICZNA MSI RTX2070 SUPER GAM X TRIO	1196683	70 zł
KARTA GRAFICZNA MSI RADEON RX 5700 XT GAMING X	1205628	80 zł

Kod można zrealizować od 17.12.2019 r. do 20.01.2020 lub do wyczerpania zapasów. Ilość egzemplarzy promocyjnych ograniczona.

Szczegóły znajdziesz w regulaminie promocji: www.euro.com.pl/cms/it-oferta-specjalna-122019.bhtml

RTV EURO AGD

Advertorial

Valve i Facebook stawiają na VR...

BIZ Zarząd Facebooka kupił twórców Beat Sabera, u Valve zaś powstaje nowy, VR-owy Half-Life (bez trójki na końcu), o którym piszemy w Nadziejach na 2020. Szkoda tylko, że skupienie na znanych markach (HL, Dota) odbywa się kosztem innych projektów, np. chwilowo wstrzymanego In the Valley of Gods.

half-life.com/en/alyx | beatsaber.com

...a Microsoft wręcz przeciwnie

BIZ Zdaniem Phila Spencera technologia VR „izoluje graczy zamiast ich łączyć" i „nikt nie chce rozwijania tej technologii". Mówiąc „nikt", ma jednak na myśli graczy konsolowych i podkreśla, że miejsce VR-u jest na pecetach. Wtóruje mu Mat Piscatella, analityk NPD, który nazywa branżę VR „niszą" i „błędem statystycznym".

xbox.com | twitter.com/MatPiscatella

Galeria

West of Dead

PC PS4 XBO NS Jak to się stało, że nikt z redakcji nie zauważył tego szalenie stylowego, dzikozachodniego strzelanko-roguelike'a, gdy spisywaliśmy nadzieje na 2020 rok, nie wiemy. Komiksowy styl graficzny, dynamiczna rozgrywka z wykorzystaniem osłon, głos Rona Perlmana oraz akcja osadzona w proceduralnie generowanym czyśćcu sprawiają, że trudno oderwać od West of Dead wzrok i słuch. Debiutancki western Upstream Arcade (założonym zresztą przez byłych pracowników studia Lionhead odpowiedzialnego za serię Fable) ukaże się na pewno na XBO (w ramach Game Passa) i PC, ale ikonki na stronie głównej gry sugerują również konsolę Sony i Switcha. Czekamy!

www.westofdead.com

10 milionów dolarów odszkodowania za dyskryminację płciową zapłacić ma Riot Games ok. 1000 kobiet, które przewinęły się przez firmę od listopada 2014. Proces sądowy jeszcze się nie zakończył, ale Riot wreszcie ugiął się zamiast, jak do tej pory, utrzymywać, że problem nie istnieje. To nie pierwszy pozew wytoczony przeciwko firmie w kwestii złego traktowania pracowniczek. Dyskryminacja płciowa i przypadki molestowania doprowadziły nawet do przeprowadzonego w maju strajku.

Z pozytywnych wieści – ekipa zainicjowała Riot Forge, w ramach którego zamierza współpracować z niezależnymi developerami pragnącymi tworzyć gry w uniwersum LoL-a. Mowa jest o tytułach na PC, konsole i platformy mobilne, a także o graczach różnego typu, co zapewne oznacza wielbicieli różnych gatunków. Karcianka jest już na horyzoncie, ale co powiedziałbyś na grę logiczną, strzelankę albo (poszalejmy!) survival horror osadzony w świecie Runeterry?

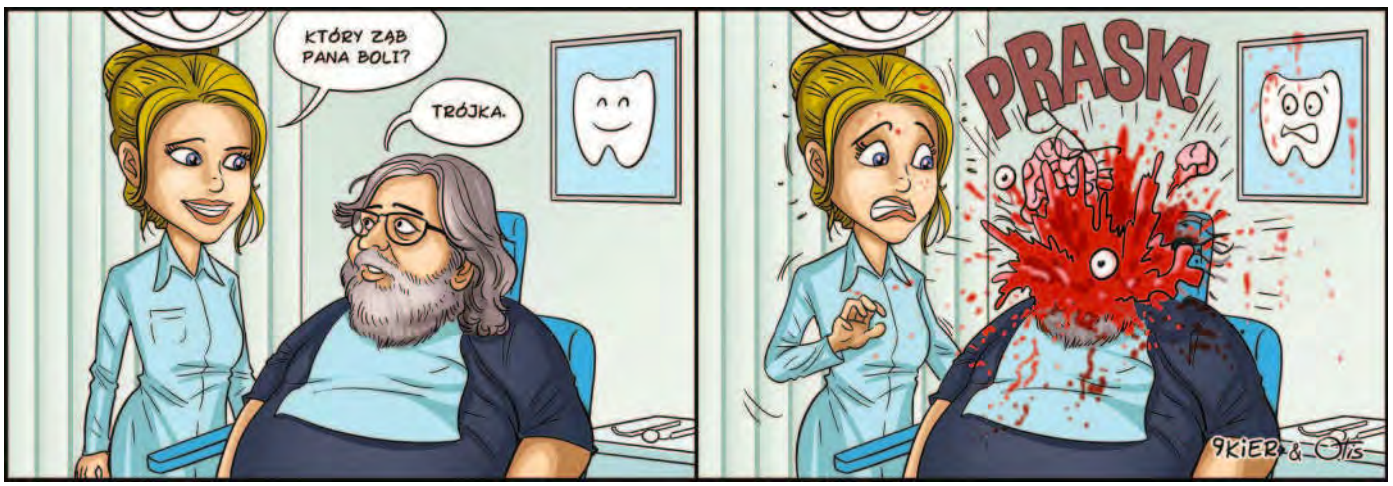
www.riotforgegames.com

Jeszcze więcej FNAF-a

PC Niektóre rzeczy są niezmienne, jak to, że Scott Cawthon nigdy nie przestanie robić spin-offów Five Nights at Freddy's. Najnowszy to sequel Freddy in Space, darmowa platformówka powstała z myślą o wspieraniu St. Jude Children's Research Hospital, ośrodka prowadzącego badania nad nieuleczalnymi chorobami dzieci. Stream ze zbiórką na szpital (gospodarzem był wkręcony w serię jak mało kto MatPat z The Game Theorists) odbył się 3 grudnia, a wcześniej tego dnia Freddy in Space 2 został udostępniony graczom. Dodajmy, że w tej kolorowej platformówce w starym stylu (do pobrania pod linkiem poniżej) biega i strzela nie tylko Freddy, ale także kosmiczne wersje innych animatroników.

bit.ly/2sQ9UMQ

JEDEN, DWA, ALYX...



Path of Exile 2...

PC ...czy raczej 1,5, bo pomimo świeżutkiej, złożonej z siedmiu rozdziałów kampanii nie będzie kompletnie oddzielną grą – po ukończeniu trybu fabularnego gracz trafi do dokładnie tego samego świata co weterani aktu pierwszego. Akcja sequela osadzona jest dwie dekady po wydarzeniach z „jedynki", grać dążyć będzie do opanowania jednej z 19 specjalizacji, a twórcy zmodyfikują niektóre elementy oryginału, jak system klejnotów czy animacje. Premiera wczesnej wersji przewidziana jest na koniec przyszłego roku, jednak oczekiwanie nie będzie takie straszne dzięki innym atrakcjom przygotowanym przez Grinding Gear Games. Gdy to czytasz, są już dwa dodatki – pozwalające niejako zaprojektować bossa Metamorph oraz przeznaczone dla postaci wysokopoziomowych Conquerors of the Atlas. Zapowiedziano także zbliżoną do „dużej" wersji Path of Exile grę mobilną, choć nie zdradzono jeszcze daty premiery. Więcej o wspomnianych nowościach pisze Cursian pod poniższym linkiem.

bit.ly/33PvyNT

Last Stop twórców Virginii

PC XBO Annapurna Interactive ma naprawdę dobre oko do indyków (pierwsze z brzegu przykłady: Gorogoa, What Remains of Edith Finch, Telling Lies) i teraz zawiesiła je na Last Stop, nowej grze Variable State. Twórcy kontrowersyjnej Virginii (w opinii 9kier po prostu kiepskiej) w przyszłym roku zaoferują graczom dramat z wątkami paranormalnymi, prezentujący historie trójki nieznajomych – początkowo odrębne, z czasem zazębiające się. Muzykę ponownie skomponuje Lyndon Holland, laureat BAFTA.

www.variablestate.com

Tell Me Why

PC XBO Już latem do graczy trafi kolejny interaktywny thriller Dontnoda, studia, które wcześniej dało graczom serię Life Is Strange. Tym razem historia, podzielona na trzy odcinki, skupi się na bliźniętach i dorastaniu w trudnym, nieakceptującym środowisku – jedna z połówek rodzeństwa jest transseksualna, a druga nie, co przełoży się na różny odbiór tych samych sytuacji. Opowieść przeprowadzi gracza przez kluczowe wspomnienia dwójki, każąc mu wybrać, które uważa za prawdziwe, a relacja i przyszłość brata i siostry będą zależeć od podjętych decyzji.

www.tellmewhygame.com

6 000 000

kopii Pokémon Sword/Shield sprzedano w pierwszym tygodniu od premiery, z czego 2 miliony w Japonii. Produkcja pobiła tym samym dwukrotnie wyniki osiągnięte przez Let's Go (Pikachu oraz Eevee), stając się przy okazji najszybciej sprzedającą się grą w historii Switcha i trafiając na ósme miejsce, jeśli chodzi o liczbę sprzedanych sztuk.

www.pokemon.com

Drake Hollow

PC XBO The Mollases Flood – ekipa odpowiedzialna za The Flame in the Flood – po długiej, 3,5-letniej przerwie spędzonej na tworzeniu rozmaitych portów wraca do branży ze świeżym pomysłem. Gatunkową hybrydą, w której w co-opie będzie się zbierać zasoby, walczyć z siłami zła i tworzyć wioski mające obronić biedne lokalne warzywostwory. Produkcja zadebiutuje w przyszłym roku.

www.drakehollow.com

JUŻ WKRÓTCE

Wattam

PC PS4 Z połączenia mocy ojca Katamari, studia Funomena i wydawcy Annapurna mogą wyjść tylko urok i radość. Czekamy!

17.12

Borderlands 3: Moxxi's Heist of the Handsome Jackpot

PC PS4 XBO W pierwszym z czterech fabularnych dodatków możesz pokazać, jak bardzo brzydzisz się hazardem i przemo... A, nie.

19.12

Monster Hunter World: Iceborne

PC W czasie deszczu dzieci się nudzą, ale w czasie śniegu już nie.

9.01

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
GRUDZIEŃ	
17 Wattam (przygodowa)	PC, PS4
19 Borderlands 3: Moxxi's Heist of the... (FPS)	PC, PS4, XBO
STYCZEŃ	
09 Monster Hunter World: Iceborne (akcja/RPG)	PC
16 Romance of the Three... (strategiczna)	PC, PS4
16 To the Moon (przygodowa)	NS
17 Dragon Ball Z: Kakarot (bijatyka)	PC, PS4
21 Moons of Madness (survival horror)	PS4, XBO

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
23 Final Fantasy Crystal Chronicles... (RPG)	PS4, NS, And, iOS
23 The Walking Dead: Saints & Sinners (FPS)	PC
24 Commandos 2 – HD Remaster (RTS)	PC
28 Journey to the Savage Planet (przygodowa)	PC, PS4, XBO
28 Pillars of Eternity II: Deadfire (RPG)	PS4, XBO
LUTY	
04 The Dark Crystal: Age of... (RPG/taktyczna)	PC, PS4, XBO, NS
04 Zombie Army 4: Dead War (FPS)	PC, PS4, XBO
11 Ori and the Will of the Wisps (platformowa)	PC, XBO

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
11 Yakuza 5 (akcja)	PS4
14 Darksiders Genesis (akcja)	PS4, NS
14 Railway Empire (tycoon)	NS
14 Street Fighter V: Champion Edition (bijatyka)	PC, PS4
17 Vanquish (akcja)	XBO
18 Bayonetta (akcja)	XBO
19 The Suicide of Rachel Foster (interaktywny film)	PC
20 Devil May Cry Special Edition (akcja)	NS
25 Mega Man Zero/ZX Legacy... (platformowa)	PS4, NS

Dział Info przygotowała 9kier i Witold.

2020

W przyszłość patrzy: **Redakcja**

2020 rok szykuje się na bardzo polski – wszak swoje premiery będą miały zarówno Cyberpunk 2077, jak i Dying Light 2. Reszta świata nie pozostaje w tyle, bo i The Last of Us Part II, i Watch Dogs Legion, i Half-Life: Alyx, i... wymieniać można długo. Na co jeszcze naszym zdaniem warto czekać? Przekonacie na na najbliższych 26 stronach.

INDEKS

Age of Empires IV 021
Animal Crossing: New Horizons 032
Baldur's Gate III 025
Bayonetta 3 015
Beyond Good & Evil 2 024
Carrion 011
Creaks 028
Cuphead – The Delicious Last Course 022
Cyberpunk 2077 010
Darkest Dungeons 2 015
Deathloop 012
Diablo IV 017
Doom Eternal 018
Dragon Age 4 024
Dragon Ball Z: Kakarot 033
Dying Light 2 020
Elden Ring 020
Empire of Sun 022
Evil Genius 2: World Domination 032
Final Fantasy VII Remake 030
Gamedec 011
Genesis Noir 029
Ghost of Tsushima 019
Ghostwire Tokyo 025
Gods & Monsters 024
Hades 030
Half-Life: Alyx 010
Halo Infinite 013
Humankind 022
IGI: Origins 025
Iron Harvest 029
Kerbal Space Program 2 014
League of Legends: Wild Rift 016
Legends of Runeterra 017
Lego Star Wars: The Skylwaker Saga 032
Little Nightmares 2 031
Maneater 029
Marvel's Avengers 022
Microsoft Flight Simulator 011
Minecraft Dungeons 021
Mount & Blade II: Bannerlord 028
Oddworld: Soulstorm 015
Ori and the Will of Wisps 031
Outriders 013
Overwatch 2 016
Predator: Hunting Grounds 031
Psychonauts 2 028
Rainbow Six: Quarantine 025
Riftbreaker 025
Skull & Bones 016
Spiritfarer 023
Twierdza: Władcy 023

System Shock 025
Tell My Why 018
The Last of Us Part II 024
The Legend of Zelda: Breath of Wild 2 020
The Settlers 032
Total War Saga: Troy 023
Vampire The Masquerade – Bloodlines 2..014
War Room 019
Wasteland 3 021
Watch Dogs Legion 012
Way to the Woods 025
Werewolf: The Apocalypse – Earthblood..033
Xenonauts 2 031
Zombie Army 4: Dead War 019

CYBERPUNK 2077

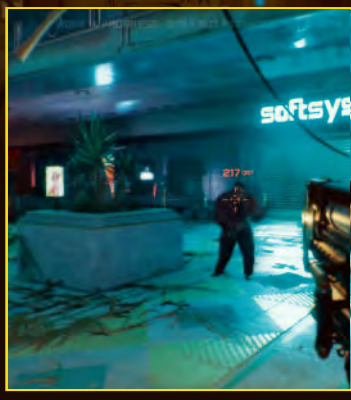
PC, PS4, XBO | AKCJA | CD PROJEKT RED | 16 KWIETNIA 2020

Obudź się, samuraju! Mamy kartę graficzną do przegrzania. Czeka na ciebie Night City, w którym blichtr sąsiaduje z desperacją. W tym zakłamanym mieście każdy spróbuje wcisnąć ci kit. Korporacje będą udawać, że nie są rządem. Media, że nie są korporacjami. Frajerzy będą pozować na fikserów. Lekarze powiedzą, że dodatkowe implanty nie zrobią ci krzywdy, a gliniarze, że chcą cię chronić. O nomadów nawet nie pytaj. Oni okłamują samych siebie, wierząc, że można żyć poza systemem. Więc przeładuj swój bezłuskowy pistolet Federatet Arms, schowaj monodrut Kendachi do kieszeni, popraw sztuczną skórę na rękach i – jak śpiewał ten martwy wyjec Johnny Silverhand – *poczuj starą mega-przemoc*. Idziemy na spacer.

Takiemu fanowi Cyberpunka 2077 jak ja trudno pisać o CD Projekt RED i ich najnowszej grze bez popadania w przesadę. Aż korci, by cytować jakiegoś analityka Bloomberga, który twierdzi, iż polska firma zgarnie wszystkie pieniądze świata. Albo by zrobić twórcom taką patriotyczną laurkę, że od samego jej czytania zaczniecie nucić „Mazurka Dąbrowskiego". Chyba brakuje kubłów zimnej wody, by ostudzić ten entuzjazm.

I to mimo że ostatnie miesiące mogły wydawać się dla CDPR nieco wyboiste. Internetowe kontrowersje radzę wszakże puścić mimo uszu. W dobie mediów społecznościowych interpretowanie każdego skrawka informacji w najbardziej skrajny i nieprzychylny sposób – byle wygenerować oburzenie – to standard. Więcej wagi mają stwierdzenia, że zaprezentowany przez developerów gameplay nie rzucił o glebę i nie podeptał przeciętnego widza. Cóż, pół godziny obcowania z Wiedźminem 3 też nie wywarło na mnie takiego wrażenia. Za to cała gra była doznaniem wyjątkowym.

Fakty są takie, że ekipa CD Projekt RED miewała pomysły lepsze i gorsze, ale jak dotąd jeszcze nie zawiedli. Wydają się nadawać na tych samych falach co ich odbiorcy. Wiedzą, co czyni grę wartą uwagi. I fantastycznie dobrali sobie materiał źródłowy. **Setting stworzonego przez Mike'a Pondsmitha Cyberpunka pełen jest błyskotliwych spostrzeżeń na temat współczesnego świata**, a jednocześnie idealnie pasuje do snucia inteligentnych i emocjonalnych opowieści. Autor zawsze chciał, aby nawet historie o ratowaniu świata miały w sobie coś kameralnego. By mówiły o chronieniu własnego tyłka, o pomaganiu bliskim, o próbie znalezienia własnego miejsca. A w takich opowieściach Redzi są bezkonkurencyjni.



Dlatego też nie mogę się już doczekać, kiedy wyjdę na spacer po ulicach równie pięknego, co paskudnego Night City. Nie mogę doczekać się kupna pierwszego implantu, widoku pocisków ze zubożonego uranu perforujących opancerzone ciała najemników i odgłosu mózgów smażących się pod wpływem ataku netrunnera. **Ale przede wszystkim nie mogę się doczekać tych wszystkich chwil, w których gra mnie emocjonalnie poturbuje.** Pewien niezbyt zorientowany wąsacz powiedział kiedyś, że „gra nie może być opowieścią". Mam nadzieję, że w 2077 po raz kolejny przekonamy się, że to nieprawda. ***[DaeL]***

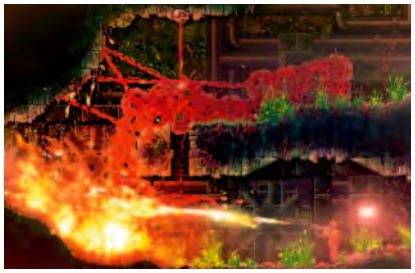
OKIEM BERLINA

Gdybym miał być marudny, to stwierdziłbym, że od teraz będzie już tylko źle, bo nie można mieć nadziei na sensowną przyszłość branży, w której Ice-Pick Lodge prawie bankrutuje i pomimo wydania fantastycznego Pathologic 2 musi zwalniać niemal całą ekipę. To jest największa porażka mijającego roku i wielka strata dla potencjalnej przyszłości gier jako takich. Ale jeżeli miałbym dla odmiany nie marudzić, to stwierdzam, że cieszy mnie renesans sensownych erpegów, który aktualnie obserwujemy – i to zarówno w kwestii zapowiedzianych wielkich powrotów (nowy Baldur's Gate!), powrotów do formy (The Outer Worlds) czy całkowicie świeżych tematów pokroju Disco Elysium. Cieszy mnie też trochę to, że w 2020 do sklepów wjedzie PlayStation 5 (chociaż ani tego sprzętu nie potrzebuję, ani na niego nie czekam), bo oznacza to, że kończy się kolejna generacja konsol. A to z kolei zawsze równa się wysypowi fantastycznych gier, bo wielkie studia nauczyły się już z tymi konsolami pracować i potrafią wycisnąć z nich rzeczy, o których jeszcze parę lat temu nie myślały. To będzie dobry rok!

HALF-LIFE: ALYX

PC VR | FPS | VALVE STUDIOS | MARZEC 2020

„Half-Life III confirmed" stało się już frazą-memem, budzącym raczej irytację niż nadzieję... Valve postanowiło jednak zadać kres żartom i po raz pierwszy od 2007 roku powrócić do uniwersum HL. Tworząc przepięknie wyglądającego (póki co, bo pewnie zrobią downgrade – obecne wymagania gry lekko przerażają) shootera będącego prequelem HL2, ze znaną fanom serii Alyx Vance zamiast Gordona Freemana w roli głównej. I do tego przeznaczonego jedynie dla posiadaczy gogli VR (wszystkich pecetowych, nie tylko zestawu Valve). **Autorzy deklarują, że nie jest to żaden spin-off czy jakaś nieduża chałturka**, ale pełnoprawna część HL, dopowiadająca i rozwijająca niektóre wątki poboczne znane z poprzednich części. Jej przejście ma nam natomiast zająć mniej więcej tyle, ile spędziliśmy przy Half-Life 2. O fabule i zasadach za wiele – gdy piszę te słowa – nie wiadomo, poza tym, że rolę gravity-guna przejmą grawitacyjne rękawice (no i będzie tam sporo innych bajerów związanych z możliwościami VR). Trzymam kciuki za Alyx, bo twórcy nie ukrywają, że jej potencjalny sukces (lub porażka) będą dla nich wskazówką, czy warto bardziej angażować się w to uniwersum. Premiera już na wiosnę 2020! ***[Smuggler]***



CARRION

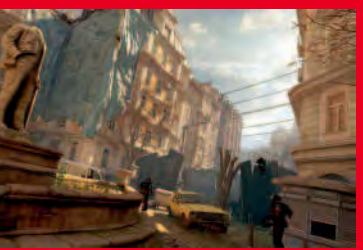
PC, XBO | SURVIVAL, HORROR | PHOBIA GAME STUDIOS | 2020

Ten „odwrócony survival horror" zapowiada się na obrzydliwie **smakowity kąsek pixelartowej makabry**. Jako mięsny jeż (zdecydowanie bardziej „mięsny" niż „jeż") czy też inny stwór nie z tej ziemi uciekamy z podziemnego laboratorium i pierwsze, co robimy, to wślizgujemy się wentylacją do toalety, gdzie spożywamy ze smakiem naukowca. To tylko początek wspaniałej kulinarnej podróży, która zaprowadzi nas między kolejnych jajogłowych, ochroniarzy i wreszcie wojsko. Każdy skonsumowany Moment (jak nazwałby przeżuwanych homo sapiens Wojciech Modest Amaro) niczym w komórkowym „wężu" wydłuża nasze ciało, ale i pozwala sięgnąć dalej mackami, dostać się wyżej, ugryźć mocniej. Mniam! ***[enki]***

GAMEDEC

PC | RPG | ANSHAR STUDIOS | 2020

O tym, że już w tej chwili w wirtualnych światach dokonywane są zbrodnie, wiemy wszyscy. Wystarczy spojrzeć na mikrotransakcje w grach EA czy Blizzard Activision. Ale Marcin Przybyłek, polski pisarz science fiction, najlepiej znany z serii powieści i opowiadań o Gamedecu – detektywie badającym przestępstwa popełnione w światach gier – sądzi, że będzie jeszcze gorzej. Kto czytał, ten wie, że stworzona przez Przybyłka wizja przyszłości jest fascynująca i że przez całe lata aż prosiła się o adaptację w formie gry wideo. Prośbom uczyniono w końcu zadość i już w przyszłym roku zagramy w **cyberpunkowego erpega, który pozwoli nam wytrzeć cholewki na bruku XXII-wiecznego Warsaw City** i okazjonalnie dać nurka w wirtualne światy. Koncepcja gry jest fantastyczna, a prezentowane przez Anshar Studios materiały budzą skojarzenie z Shadowrun Returns, więc niewątpliwie jest na co czekać. ***[DaeL]***

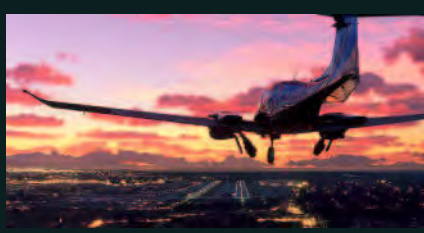


OKIEM DAVY'EGO

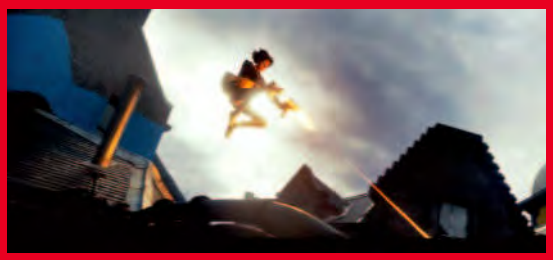
Jako że rynek gier AAA konsekwentnie mnie rozczarowuje, od paru lat głównym obiektem moich zainteresowań są gry niezależne, na co dowodem jest pęczniejąca w zastraszającym tempie biblioteczka indyków na Switcha. Największe nadzieje pokładam więc w mniejszych tytułach, o których prawdopodobnie jeszcze nawet nie słyszałem, a które przykują mnie do ekranu na wiele dłużej niż kolejny odgrzewany megahit Rockstara. Mimo wszystko planuję przesiąść się na 4K i chciałbym, żeby z tej racji Nvidia zaserwowała mi w miarę rozsądne ceny GeForce'ów nowej generacji. Z życzeń bardziej realnych poproszę jedynie o kolejne Yakuzy na PC i dorastającego do moich oczekiwań Wastelanda 3.

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

PC, XBO | SYMULATOR LATANIA | XBOX GAME STUDIOS | 2020



Nieco hermetyczna seria symulatorów zostanie użyta jako przełomowy manifest technologiczny. Jako pierwsza gra w historii odda nam do dyspozycji całą planetę w pełnym 3D. Ważąca sześć petabajtów Ziemia zostanie ulokowana w chmurze Microsoftu, skąd nasz komputer pobierać będzie ją na bieżąco. Tam, gdzie nie dotrą skany laserowe, tam wątpliwej jakości kawałki mapy podrasuje AI. **Hiperrealistyczne otoczenie będzie szło w parze z przełomową grafiką.** Ma być to również najatrakcyjniejsza dla amatorów część serii – nie ma jednak co spodziewać się ETS-a w wydaniu samolotowym. Profesjonaliści mogą zacierać ręce na myśl o świeżutkim silniku, przebudowanej fizyce i niemal rzeczywistym modelu prowadzenia samolotów. Bycie zawsze online nie pokłóci się też z modami. Tylko czy instalowanie nowych lotnisk będzie miało jeszcze jakikolwiek sens? ***[Wokulski]***



DEATHLOOP

PLATFORMY NIEZNANE | AKCJA | ARKANE LYON | DATA PREMIERY NIEZNANA

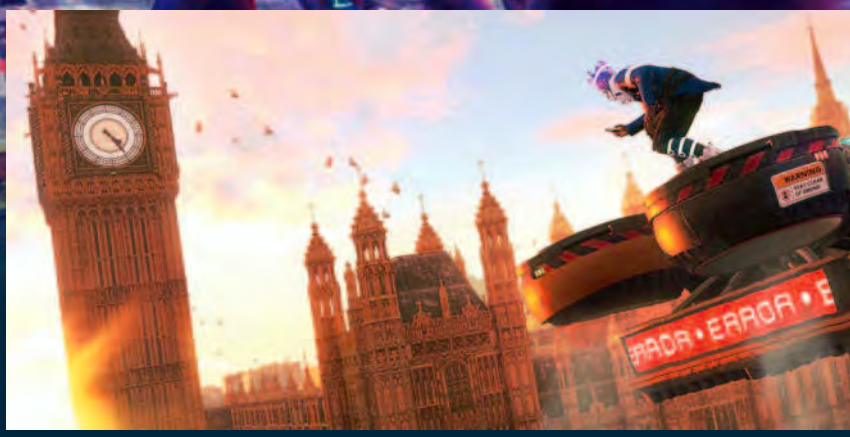
Gdyby za grę nie odpowiadali magicy z Arkane, sądziłbym, że efektownym zwiastunem i zapowiedziami próbuje się nam sprzedać zwykły roguelike z gameplayową pętlą. Trudno jednak uwierzyć, by developerzy stojący za Dishonored i Preyem wydali grę zwykłą czy przeciętną (ostatniego Wolfensteina tylko współtworzyli!). Dajmy się więc ponieść hype'owi – **wcielimy się w jednego z dwójki zabójców, dla których pogrążone w anarchii Blackreef będzie teatrem walki na śmierć i życie**. Pobudki mają zgoła odmienne – utrzymywać pętlę czasową, w której pogrążona jest wyspa, lub przerwać ją. To wszystko na „skrupulatnie zaprojektowanych poziomach" (nie mam wątpliwości) i z rozgrywką „umożliwiającą dowolne podejście do każdej sytuacji" (patrz wyżej). W tym momencie mój kredyt zaufania jest odwrotnie proporcjonalny do tego, jak dużo o grze wiemy. Czekam na spłatę, Arkane Lyon. ***[Ninho]***

OKIEM NINHO

2019 był dla mnie rokiem obfitym w gry, na które czekałem w redakcji tylko lub niemal tylko ja (pozdrawiam z tego miejsca Eugeniusza Siekierę!). Mowa o Resident Evil 2, Devil May Cry V czy Days Gone. Tymczasem w 2020 będę tak mainstreamowy, jak to tylko możliwe – czekam na Cyberpunka 2077 i Dying Lighta 2. Do tego nikogo bardziej niż mnie nie zmartwiło opóźnienie premiery The Last of Us Part II – najważniejsze jednak, że na 100% kontynuacja przygód Ellie zadebiutuje w ciągu najbliższych 12 miesięcy. Co jeszcze? Nieco przewrotnie napiszę, że czekam na... Death Stranding na PC. Znając życie, na PS4 nie zdołam znaleźć czasu na ogranie całości (a pierwsze godziny mnie oczarowały), a przy ewentualnej recenzji wersji na peceta powinno być już lepiej.

OKIEM SMUGGLERA

Oryginalny nie będę, bo jak każdy czekam na Cyberpunka 2077 z nadzieją, że będzie on równie wciągający jak ostatni Wiedźmin. Gdzieś tam w głębi duszy tli mi się nadzieja na remaster trylogii ME (albo i nową odsłonę, która podobno jest we wczesnej fazie produkcji), choć sam nie postawiłbym więcej jak 10 zł na to, że „słowo ciałem się stanie". (Ale ponoć remake KotOR jest prawie pewny, dobre i to). Ale przecież nadzieję mieć mogę... Liczę jeszcze na fajne RPG dla pojedynczego gracza, bo to ostatnimi laty mój ulubiony gatunek, a jakby jeszcze osadzone w realiach SF... Ech, rozmarzyłem się. Ale nie pogardzę też Halo Infinite i nowym Doomem, nie samymi rolplejami człowiek żyje i czasem trzeba po prostu dla zdrowia psychicznego odreagować stres w jakiejś strzelance. Poza tym liczę, jak co roku, że trafi się coś, na co w ogóle nie zwracam uwagi w zapowiedziach, a miło mnie zaskoczy. Generalnie zaś staram się nie mieć nadmiernych nadziei wobec jakiegokolwiek tytułu, bo dzięki temu albo jestem mile zaskoczony, albo unikam rozczarowań. Jak to mówią, „pesymista to optymista z praktyką".



WATCH DOGS LEGION

PC, PS4, XBO | ARKUSZ Z EXCELA W OTWARTYM ŚWIECIE | UBISOFT | 2020 (?)

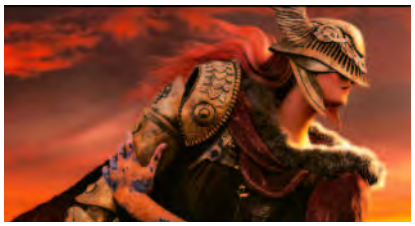
Większość wiedzy na temat projektowania gier, jaką da się znaleźć w książkach czy usłyszeć na przeróżnych wykładach, jest raczej mało użyteczna – rzadko kto dzieli się rzeczywistymi danymi i prawdziwymi sposobami rozwiązywania problemów. W większości mamy do czynienia z filozoficznymi ogólnikami i wyświechtanymi frazesami przekazywanymi z pokolenia projektantów na pokolenie od wczesnych lat 80. Na opublikowanie dokumentacji pierwszych Simsów czekaliśmy dwadzieścia lat (!) i aż żal myśleć, o ile lepsze gry potencjalnie byśmy byli w stanie tworzyć, gdyby tego typu wiedza była ogólnodostępna.

Jeżeli więc miałbym mieć jedno marzenie, to chciałbym móc zerknąć na Tabelki i Grafy, koniecznie pisane wielkimi literami, które napędzają Watch Dogs Legion. Wyobrażam sobie te niewiarygodne arkusze z rozpiskami systemów i zachowań otwartego świata, w którym zrekrutować do naszej bojówki możemy praktycznie każdego, i nie mogę się doczekać, kiedy będę mógł w to wreszcie zagrać. No bo jeżeli Clint Hocking (reżyser kultowego, niesamowitego Far Cry 2) wraca po latach do Ubisoftu, prawdopodobnie z klauzulą „dobra, robisz, co chcesz" w kontrakcie, żeby zająć się jedną z najciekawszych pod względem rozgrywki marek, jakimi dysponują, to mogą wyjść z tego tylko dwie rzeczy: absolutne arcydzieło albo absolutna katastrofa. I nawet jeżeli na premierę wyjdzie z tego katastrofa, to będzie to katastrofa, od której nie oderwę wzroku. Bo **nie da się nie podziwiać ambicji ludzi, którzy postanowili zrobić grę, w której każda postać może stać się kontrolowanym przez nas bohaterem**.

W Legionie mamy do zrekrutowania spośród ogólnej populacji „armię", która zdemoluje postbreksitowe polityczne status quo Londynu. Każda postać będzie miała

swoją prostą historię, statystyki i harmonogram życia – każda może być wartościowym dodatkiem do naszej ekipy, ale też nie wszyscy dadzą się łatwo do dołączenia przekonać. I póki co historie ludzi, którzy mieli już z tytułem do czynienia, powalają i brzmią jak marzenie każdego, kto kiedykolwiek myślał o „emergentnej narracji", czyli opowieściach, które generują się same z siebie dzięki systemom gry. W przypadku Watch Dogs słyszymy chociażby o tym, jak żona rannego wysiaduje w szpitalu, czekając, aż mu się polepszy – jeżeli mąż umrze, zacznie odwiedzać jego grób. Albo o kimś, kto został ranny w strzelaninie i trafił do szpitala, nienawidząc hakerskich bojówek gracza. Wystarczyło jednak zhakować konta bankowe, magicznie opłacić rachunki za leczenie, by biedak zobaczył światło w tunelu i dał się zrekrutować.

Tego typu rzeczy to niesamowita harmonia systemów – sposób budowania narracji, na który nie pozwala sobie praktycznie nikt inny w naszej branży. I najpiękniejsze jest to, że **nawet jeżeli Watch Dogs Legion ostatecznie zawiedzie, to i tak będzie jednym z kamieni milowych narracji w grach**, z którego będziemy przez kolejne lata bez pardonu krasć i zrzynać. ***[Berlin]***



ELDEN RING

PC, PS4, XBO | SOULSY | FROMSOFTWARE | 2020 (?)

Jak na FromSoftware przystało, o Elden Ring wiemy niewiele i pewnie przynajmniej połowa tej gry aż do premiery pozostanie słodką tajemnicą Miyazakiego i spółki. Puszczone w obieg materiały promocyjne napisane były tak mętnie, że aż chciałoby się wstać i zacząć klaskać, bo oto z niczego, po raz kolejny, wytworzono hype, który poprowadził fanów do spekulacyjnego szaleństwa przerastającego nawet ostatnie Soulsy i Sekiro. Ale też trudno się dziwić, kiedy przy budowaniu świata pomagał George „Wszyscy umrą" Martin (i to znane z „Gry o tron" podejście do narracji w kontekście FromSoftware nabiera dość zabawnego charakteru), a **gra zapowiada się na opowieść czerpiącą garściami z nordyckich klimatów** – prawdopodobnie głównie z „Pierścienia Nibelungów".

Poza tym? Nie wiadomo. Założę się, że Miyazaki próbuje przerobić po swojemu kolejną Zeldę, tym razem Okarynę Czasu – stworzyć wielki (ale dość pusty) świat, po którym poruszać będziemy się na koniu (potwierdzone) w drodze od zamczyska do zamczyska, w których otrzymamy w nagrodę głównie srogie lanie. No. Brzmi perfekcyjnie. ***[Berlin]***

OUTRIDERS

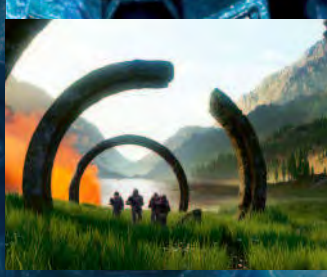
PC, PS4, XBO | SHOOTER | PEOPLE CAN FLY | LATO 2020

Pojawili się nagle podczas prezentacji Square Enix na tegorocznym E3. Narobili zamieszania i umilkli, pogrążając się w pracy. People Can Fly, zapowiadając Outriders, nie udawali, że tworzą grę przełomową czy odkrywczą – developerzy zamierzają skupić się na tym, na czym znają się najlepiej, czyli strzelaniu. – *Outriders czerpie z doświadczenia, jakie nabyliśmy, podczas tworzenia poprzednich gier* – mówił dyrektor kreatywny studia, Bartosz Kmita. Nie może więc dziwić, że twórcy Bulletstorma stawiają na **klimatycznego shootera w kooperacji dla maksymalnie trzech osób**. Tyle wiemy na temat gameplayu, możemy więc tylko zakładać, czy rozgrywka zbliżona będzie raczej do Gears of War, czy loot shooterów. Pierwsze prezentacje przywiodły mi na myśl dużo mroczniejsze Borderlandsy, jednak kamera za plecami bohatera wskazuje na GoW. Podobnie zresztą jak osadzona w realiach science fiction fabuła, u zawiązania której grupa tytułowych outridersów odbiera tajemniczy sygnał z głębi planety Enoch. Kiedy my dostaniemy sygnał informujący o tym, czy otrzymamy kolejną świetną grę made in Poland? Na przestrzeni najbliższych miesięcy – premiera została zaplanowana na lato 2020. ***[Ninho]***

HALO: INFINITY

PC, XBO, PROJECT SCARLETT | FPS | 343INDUSTRIES | Q4 2020

Seria Halo nie cieszy się w Polsce wielkim uznaniem, czego zupełnie nie rozumiem, bo to przyjemna strzelanka w realiach międzygwiezdnego konfliktu, opakowana w kawał dobrej fabuły(*). Ale może najnowsza odsłona Halo, zapowiadana na święta 2020, sprawi, że w końcu pokochacie Master Chiefa, czyli jednego z najsłynniejszych członków legendarnego oddziału Spartan. Żołnierzy przystosowanych – m.in. dzięki rozmaitym biomechanicznym wszczepom i wspomaganym pancerzom – do walki z Obcymi. I to na nim będzie koncentrowała się uwaga scenarzystów, deklarujących, że odegra znacznie większą rolę niż w poprzedniej części, a do tego będzie miał w sobie „zdecydowanie więcej człowieczeństwa", choć tradycyjnie już będzie musiał ratować ludzkość... **Gra, mająca być jednym ze startowych tytułów na nową konsolę Microsoftu, powstaje na autorskim engine Slipspace**, którego możliwości możecie sprawdzić choćby w trailerze Halo: Infinity z E3 (tiny.pl/tnrsf), bo wszystko, co tam widzicie, było renderowane w czasie rzeczywistym. Fanów gry ucieszy, że fabuła będzie rozgrywać się na pierścieniu Halo, a Chief dostał nowy mundurek, tzn. pancerz Mjolnir, przypominający ten, w którym paradował w drugiej i trzeciej odsłonie gry. Grać będzie można solo i w kooperacji, powróci też lubiany i bezsensownie usunięty w piątce tryb split screen. ***[Smuggler]***



(*) Jak dla mnie tło fabularne jest dużo bardziej interesujące niż np. w Gears of War i równie wciągające jak w Mass Effect – fanom ME szczerze cykl Halo polecam.

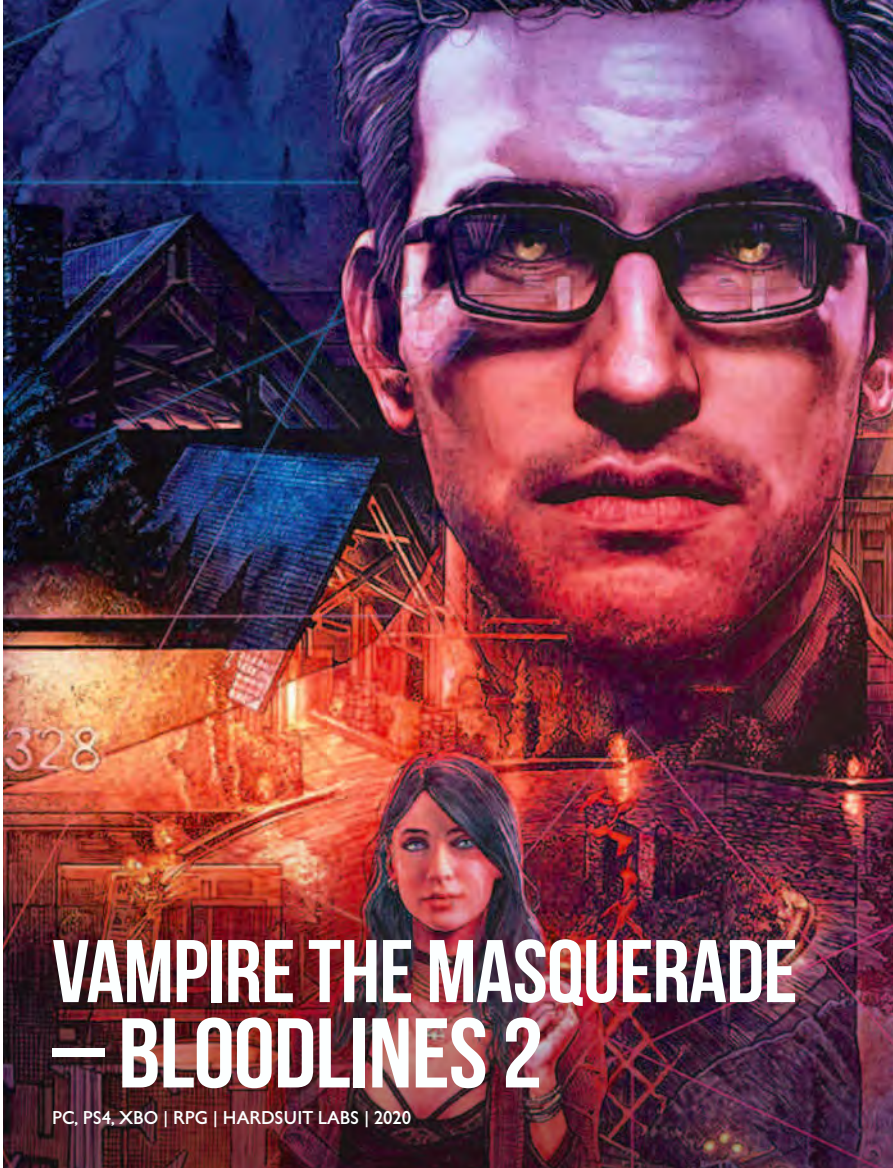
KERBAL SPACE PROGRAM 2

PC | SYMULACJA, KOSMOS | STAR THEORY | 2020

Pierwsze Kerbale w pięć godzin nauczyły mnie o mechanice orbitalnej więcej, niż zdołałby to zrobić cały semestr fizyki w szkole. Uczyniły to z poszanowaniem mojej inteligencji (pozwalając mi samemu, metodą prób i błędów, wypracować odpowiednie rozwiązania), ale również poczucia humoru. I choć drugą część tworzy zupełnie inne studio, nie mogę się już doczekać tego, jak poprawiony samouczek w mig przypomni mi wszystko, co powinienem wiedzieć, by dolecieć na orbitę za dziesiątym, a nie dopiero dwudziestym razem. A potem? Potem będą **kolonie na pozostałych planetach kerbalskiego układu planetarnego i podróże międzygwiezdne** (chociażby z użyciem jądrowych napędów pulsacyjnych – niby powinno się go odpalać głęboko w przestrzeni kosmicznej, ale nikt nie powstrzyma mnie przed „testami obciążeniowymi bazy" już na platformie startowej...). Multiplayer interesuje mnie mniej, ale nie znaczy to, że nie będzie równie ważnym elementem nowego, lepszego KSP. No i gdy myślę o tych rozległych, skomplikowanych konstrukcjach kolonii na Munie, w które w każdym momencie może wlecieć wyładowana paliwem rakieta, jestem pewien, że nowoczesne procesory i karty graficzne będą miały nad czym się napocić. ***[enki]***

OKIEM ENKIEGO

Przyszły rok może się dla mnie okazać rokiem symulacji. Dawno już nie czekałem na dobry, realistyczny kawałek fizyki na ekranie, a tutaj atmosferę oczekiwania skutecznie podgrzewają zarówno śmigłowe silniki awionetek z Microsoft Flight Simulatora, jak i dysze silników rakietowych Kerbal Space Program 2. Cieszy mnie, że minęło już wystarczająco dużo czasu od premiery Sekiro, by powrócić do oczekiwania na kolejny samurajski epos (choć, zakładam, dużo bliższy standardom rozgrywki „otwartoświatowców") w postaci Ghost of Tsushima. Wypatruję, oczywiście, przynajmniej jakiegoś wczesnego dostępu Darkest Dungeon 2, a na premierę Bayonetty 3 mam już zakupionego Switcha!



VAMPIRE THE MASQUERADE – BLOODLINES 2

PC, PS4, XBO | RPG | HARDSUIT LABS | 2020

Tak się dziwnie składa, że mimo zainteresowania grami RPG moja relacja z pierwszym Bloodlines nie była łatwa. Złożyły się na to dwie rzeczy. Po pierwsze stan techniczny, który w czasie premiery nie zachwycał, po drugie – i ważniejsze – brak polskiej wersji językowej, co piętnaście lat temu stanowiło dla mnie pewien problem, zwłaszcza w grze tak mocno stawiającej na fabułę. W rezultacie do zabawy zasiadłem spóźniony o dobrą dekadę i choć czas nie zdołał zatrzeć zalet scenariusza, brutalnie obszedł się z całą resztą, więc siłą rzeczy nie czerpałem z gry tyle przyjemności, ile powinienem. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, tym razem sytuacja się nie powtórzy i będę bawił się jak na krwiopijcę przystało – znaczy łapczywie i po nocach.

Pod względem fabularnym całość prezentuje się bardzo obiecująco. Akcja rozgrywa się we współczesnym Seattle, a **gracz jako młody wampir (według tradycjonalistów niepełnowartościowy, bo tzw. thinblood) stopniowo wplątuje się w politykę dzieci nocy** i dołącza do jednego z pięciu klanów. Uniwersum oferuje ogrom różnego typu rodzin, ale twórcy zdecydowali się na agresywnych buntowników z Brujah, władających magią krwi Tremere, pełnych uroku Toreadorów, szalonych Malkavian i moich przyszłych wybrańców, czyli zdolnych do kontrolowania umysłów Ventrue. Do tego dochodzą jeszcze rozmaite frakcje, między innymi finansowa elita z Camarilla czy przestępcy zgromadzeni wokół Barona. Każdy powinien więc znaleźć coś dla siebie, a znając zapędy Paradoksu, z czasem będzie tylko lepiej (lub gorzej, wziąwszy pod uwagę, ile będzie trzeba za to dodatkowo zapłacić).

Pod względem rozgrywki możemy podobno liczyć na sporą dowolność w rozwiązywaniu problemów, co zawsze jest mile widziane, a w tej serii wręcz niezbędne. Wystarczy tylko rzucić okiem na moce wymienionych wyżej klanów i już można wyrobić sobie wstępne zdanie na ten temat. Preferujący bezpośrednie rozwiązania przywdzieją zapewne skórzane kurtki Brujah, dzięki czemu będą niezrównani w spuszczaniu wrogom łomotu. Nauczą się błyskawicznie przemieszczać na krótkie dystanse,

obalać wrogów falą uderzeniową, a nawet kruszyć ściany ciosami pięści i przy okazji docierać tam, gdzie pozostali obejdą się smakiem. Zwolennicy subtelniejszych rozwiązań sprawią z kolei, że inni odwalą całą robotę za nich. Po co brudzić sobie ręce, skoro jako jeden z Ventrue można po prostu złamać umysł jakiegoś żałosnego śmiertelnika i zmusić go do wystrzelania własnych kumpli?

W teorii brzmi to wszystko niesamowicie, ale **problem w tym, że pokazane do tej pory fragmenty rozgrywki nie zachwycają**. Nie twierdzę, że szykuje się klops, ale świecące pustkami ulice, dość umowne animacje i absolutnie fatalna walka w zwarciu nie wróżą hitu z najwyżej półki. Zważywszy na to, że twórcy zdecydowali się opóźnić planowaną na marzec premierę i przesunąć ją na bliżej nieokreślony termin przyszłego roku, jest nadzieja, że wszystko nabierze jeszcze rozmachu i gra nie powtórzy błędów poprzedniczki. Wewnętrzny maruda podpowiada mi wprawdzie, że chodziło raczej o uniknięcie bezpośredniego starcia z Cyberpunkiem, Watch Dogs Legion i całą masą innych hitów, ale raz w życiu można chyba nieco optymistyczniej spojrzeć w przyszłość. Mam nadzieję. ***[Cursian]***

BAYONETTA 3

NS | SLASHER | PLATINUMGAMES | NIEZNANA

To kolejna duża gra „platynowych", która trafi wyłącznie na Switcha. Inna sprawa, że seria swoje dalsze istnienie zawdzięcza wyłącznie zainteresowaniu ze strony Nintendo. Produkcję potwierdzono oficjalnie podczas The Game Awards 2017, a pomimo tego wciąż wiemy jedynie tyle, że się ukaże i jej bohaterką znów będzie ponętna wiedźma na obcasach. Podczas przygody kolejny raz zetrzemy się z zastępem demonów, wykorzystując do ich szlachtowania broń białą, palną i włosy Bayonetty. Wprawdzie ostatnio Platinum zajęte było raczej Astral Chainem, ale machina promocyjna powinna ruszyć lada moment. ***[Otton]***

DARKEST DUNGEON 2

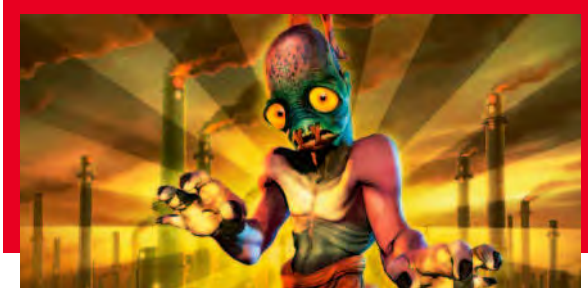
PLATFORMY NIEZNANE | TAKTYCZNA • ROGUELIKE | RED HOOK | DATA PREMIERY NIEZNANA

Prawie cztery lata temu Red Hook zadebiutował z taką klasą, że do dzisiaj trzymam na podłodze szczękę, która mi wtedy opadła – od premiery Darkest Dungeon spędziłam z nim 150 godzin i grałabym jeszcze więcej, gdyby ciągle nie wychodziły nowe ciekawe indyki. Niestety o „dwójce" wciąż nie wiadomo prawie nic prócz tego, że trafi najpierw do wczesnego dostępu, udźwiękowi ją ta sama ekipa, a przemawiać będzie ten sam boski narrator. Zwiastun sugeruje powrót znanych klas postaci – badaczki zarazy, oprycha, awanturniczki, hieny cmentarnej, zbrojnego i trędowatego – i wcale nie zdziwiłabym się, gdyby zachowano większość profesji znanych z pierwowzoru. Red Hook sugeruje, że system walki w Darkest Dungeon 2 będzie raczej podkręceniem tego, co znane z „jedynki", niż czymś naprawdę innowacyjnym, jednak grze nie zabraknie własnej tożsamości. Zwiastun obiecuje mróz i śnieg, co wraz ze wspomnianym w nim płomieniem i złożoną przez developerów obietnicą „wyczerpującej podróży" sugeruje, że **druga część serii może iść w stronę survivalu**. Co jeśli tym razem pochodnia będzie oznaczała nie tylko światło, ale też ciepło, a jej brak nie tylko trudniejsze starcia, ale także ryzyko śmierci przez zamarznięcie? Byłoby ekstra! ***[9kier]***

ODDWORLD: SOULSTORM

PC, PS4, XBO | PLATFORMOWA | ODDWORLD INHABITANTS | 2020

Choć Soulstorm to formalnie odświeżenie Abe's Exoddus, dodatku do Oddworld: Abe's Oddysee z 1998 roku, tym razem czeka nas więcej nowych treści niż w New 'n' Tasty – remake'u jedynki. Twórcy przyznali, że na jego zrobienie mieli zaledwie kilka miesięcy, przez co nie udało im się wcielić w życie wszystkich pomysłów. Czeka nas zatem więcej lokacji i lepiej rozpisany scenariusz, ponownie opowiadający o produkcji piwa Soulstorm piorącego mózgi niewinnych Mudokonów. Sytuacji przeciwdziałać spróbuje Abe, który na szczęście nie stracił głowy z powodu trunku. Za sojuszników będzie miał natomiast duchy przodków, zdegustowanych tym, że ich sproszkowane kości są dodatkiem do chmielowego napoju. Stanowiący wcielenie najgorszych wyobrażeń o kapitalistach oponenci mają się czego bać o tyle, o ile tylko gracz nie osiwieje wcześniej z powodu tępoty współplemieńców, których trzeba ocalić podczas zabawy. Co nie mniej istotne, **Soulstorm ponownie będzie też ważnym manifestem społecznym** i sprzeciwem wobec konsumpcjonizmu. ***[Otton]***

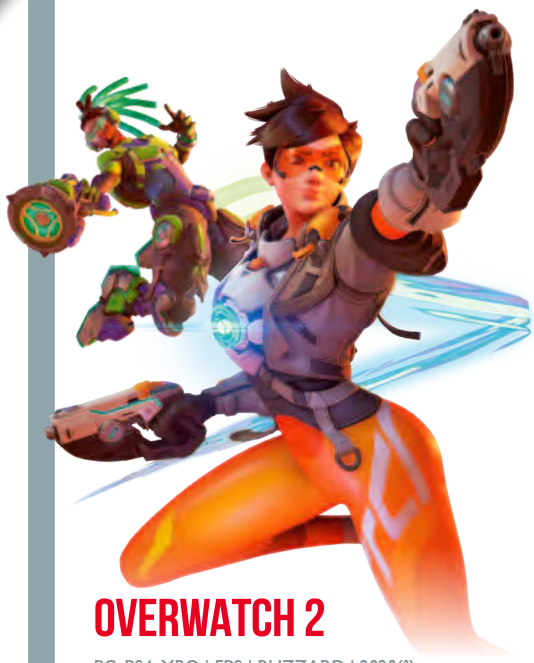


SKULL & BONES

PC, PS4, XBO | PIRACKA | UBISOFT SINGAPORE | 2020 (?)

Od premiery ostatniej wybitnej gry o piratach (Sid Meier's Pirates) minęło tyle czasu, że urodzone wtedy dzieciaki za trzy lata będą mogły legalnie kupić sobie butelkę rumu. Od lat marzę o tym, żeby ktoś wreszcie zrobił tych cholernych piratów znowu dobrze i zawodzę się strasznie. Wygląda jednak na to, że Ubisoft da radę – nikt inny w tej branży nie ma aktualnie mocy przerobowych, technologii i drygu do stworzenia takiej gry we właściwy sposób.

Jeżeli graliście w Black Flag i Odyseję, to bitwy morskie w Skull & Bones – przynajmniej na długaśnym gameplayu sprzed paru lat – wyglądają podobnie, ale lepiej. Jeżeli wściekliście się na priorytet postawiony na zabawie po sieci – premierę przesunięto (i pewnie jeszcze się przesunie) prawdopodobnie po to, żeby dorzucić do niej single player. Jeżeli nie macie ochoty odstawiać po raz kolejny maratonu „Piratów z Karaibów", a ostatnie sezony „Piratów" zawiodły was politykierstwem, to podobno w okolicy premiery gry dostaniecie tworzony na motywach gry serial. Czego chcieć więcej? Dajcie mi to. Teraz! ***[Berlin]***



OVERWATCH 2

PC, PS4, XBO | FPS | BLIZZARD | 2020(?)

Problem z sieciowymi shooterami jest taki, że ich formuła na dłuższą metę się zużywa. Owszem, można podtrzymywać zainteresowanie graczy, wypuszczając kolejnych bohaterów czy nowe tryby rozgrywki, ale tego, co zrobili twórcy Overwatcha, chyba nikt się nie spodziewał.

„Dwójka" w tytule ma oznaczać pełnoprawną kontynuację, oferującą zarówno potyczki z żywymi graczami, jakie znamy z pierwszej części, jak i rozbudowaną fabułę, którą będziemy poznawać za pomocą walk PvE. Jeff Kaplan i spółka obiecali także szereg nowości i ulepszeń: od zaktualizowania wyglądu herosów, przez dodanie systemu rozwoju postaci, po nowe rodzaje misji. Plusem z pewnością będzie ukłon w stronę graczy pierwszej części i udostępnienie im wszystkich nowości PvP za darmo. ***[Kaladin]***

OKIEM CURSIANA

Przede wszystkim liczę na to, że przyszły rok będzie łaskawszy dla fanów erpegów niż ten. Poza The Outer Worlds, GreedFallem i zaskakująco dobrym samodzielnym dodatkiem do SpellForce'a 3 (o ile liczyć go jako RPG), przez ostatnie 12 miesięcy panowała w tej materii potworna susza. Było jeszcze oczywiście Disco Elysium, ale mimo powszechnych pochwał ociągam się ze sprawdzeniem, bo nie do końca wpasowuje się w mój gust: cóż z tego, że ma świetną fabułę, skoro zabawa sprowadza się do czytania? Lubię tę czynność, ale po to mam książki – od gier oczekuję także nieco żwawszych fragmentów. Zwykłem mawiać, że erpegi stoją na dwóch nogach: fabule i walce. Jeśli jedna kończyna jest przykrótka, całość zalicza glebę. Dlatego między innymi zawsze ceniłem Baldur's Gate'a nad Planescapem. W ten sposób dochodzimy do kwestii zasadniczej – w co będę grał i mam nadzieję się zachwycić? Oczywiście w nowego Baldura, Cyberpunka 2077 i Wasteland 3. Z nieco większą ostrożnością patrzę na interesujące, ale dość koślawe na zapisach rozgrywki Bloodlines 2. Z innej beczki? Na pewno przyjrzę się Watch Dogs Legion i zaliczę dodatek do WoW-a, choć Torghast nieco mnie niepokoi.

LEAGUE OF LEGENDS: WILD RIFT

AND, IOS, „KONSOLE" | MOBA | RIOT GAMES | 2020

Wild Rift to League of Legends na telefon – można by w skrócie napisać. Riot Games zapewnia jednak, że nie będzie to prosty, mobilny klon ich największej gry (jakich wiele w internecie), a zbudowana od zera produkcja dostosowana do nowych platform. Twórcy obiecują przebudowanie całej mapy, dzięki czemu **mecze będą krótsze, ale bardziej intensywne i napakowane akcją**. Szybkość ma być zresztą tym, co definiuje Wild Rift. Koniec z długimi kolejkami, mozolnym wybieraniem bohaterów i ekranami ładowania. Gracz ma odpalić aplikację i już po chwili atakować nexus wroga. Na start dostaniemy 40 bohaterów, reszta znana z „dużego" LoL-a będzie wprowadzana stopniowo. Jeśli gracie również na PC, to przy rejestracji tego samego konta będą czekać na was niespodzianki. Zapisy do alfy i bety trwają, mój telefon już nie może się natomiast doczekać premiery pod koniec 2020 roku. ***[Kaladin]***

DIABLO IV

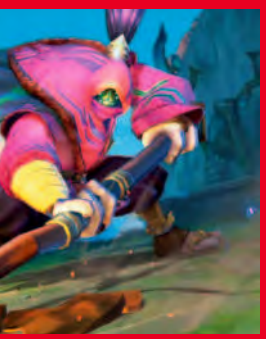
PC, PS4, XBO | HACK'N'SLASH | BLIZZARD ENTERTAINMENT | KIEDY BĘDZIE GOTOWE

Po mieszanym odbiorze „trójki" Blizzard zdecydował się wrócić do korzeni, co nie znaczy wcale, że wyrzekł się nowości. Zacznijmy od tego, że **klimat ponownie stanie się mroczny i ponury, a rozbudowaną paletę barw z poprzedniczki zastąpią brązy i szarości**. Zapomniane krypty, niegościnne bagniska i mordercze pustynie zostaną hojnie przystrojone zwałami trupów, zalane morzem juchy i zasiedlone wyjątkowo paskudnymi monstrami. Wizualnie wszystko będzie więc na swoim miejscu.

Co z rozgrywką? Za szlachtowanie demonicznej tłuszczy weźmie się piątka bohaterów, których wygląd można w pewnym stopniu modyfikować. Oficjalnie pokazano władającą magią ognia, lodu i piorunów czarodziejkę, specjalizującego się we wszelkiej maści orężu barbarzyńcę oraz mojego obecnego faworyta, czyli powracającego po dłuższej przerwie druida. Przypakowany drzewolub potrafi nie tylko przysmażać natrętów piorunami, ale też przybierać na poły zwierzęce formy (w tym wilkołaka i niedźwiedziołaka). Co ciekawe może je zmieniać w dowolnym momencie, również w czasie ataku, co nie tylko niesamowicie wygląda, ale też pewnie stworzy niemałe możliwości taktyczne. Tożsamość pozostałej dwójki pozostaje na ten moment tajemnicą, ale ptaszki ćwierkają, że powinniśmy się spodziewać amazonki i paladyna, a w jednym z planowanych dodatków także nekromanty – czas pokaże, ile w tym prawdy.

Największą i najbardziej kontrowersyjną nowością jest fakt, że ogromną mapę świata będziemy współdzielić z innymi graczami. Tak, tak – niczym w rasowym MMO, łażąc po okolicy możemy natknąć się na innych użytkowników, a nawet podjąć się wraz z nimi różnorakich wyzwań – na przykład polowania na „podchmurkowych" bossów. Co ważne, tego typu spotkania będą jednak stosunkowo rzadkie, a podczas pierwszego podejścia do danego regionu w ogóle niemożliwe – włączą się dopiero na dalszym etapie. Lochy i im podobne będą dla odmiany zawsze generowane osobno dla każdej postaci bądź drużyny. Mają one stanowić wyzwanie dla herosów na maksymalnym poziomie doświadczenia, a w trakcie ich zwiedzania można będzie zdobyć specjalne klucze, które dodatkowo podniosą poprzeczkę przy kolejnych próbach, dając w zamian szansę na lepszy łup. Kto grał w WoW-a i pomyślał o Mythic+, patrzy w słusznym kierunku.

Nie bez powodu na koniec zostawiłem sobie fabułę, bo raz, że mało kogo ona tak naprawdę w tej serii obchodzi, dwa, że wiadomo o niej stosunkowo niewiele. Z zaprezentowanej na BlizzConie animacji (świetnej swoją drogą) można wywnioskować, że główną przeciwniczką będzie Lilith, czyli córka Mefisto. Demoniczna pannica powróciła do świata ludzi i zamierza się upomnieć o należną jej władzę. Chyba. Ważne, żeby wypadał z niej dobry sprzęt. ***[Cursian]***

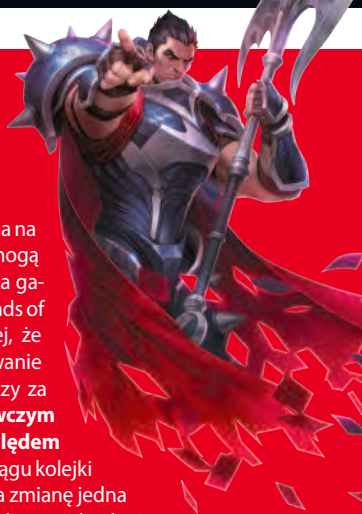


OKIEM SIEKIERY

Najbliższy rok jest rokiem schyłkowym, więc największe zamieszanie i wrzawa wybuchną za jakieś dwanaście miesięcy. Czekam na to branżowe wydarzenie, ale nie z odliczoną gotówką na nowy sprzęt, a z czystej ciekawości, bo doświadczenie uczy, że start nowych zabawek nigdy nie jest stuprocentowo udany. To jednak w dalszej perspektywie; póki co pozostaje cieszyć się ostatnimi wielkimi produkcjami obecnej generacji, tytułami pokroju The Last of Us Part II (chyba nie ma takiej możliwości, by Naughty Dog mogło mnie zawieść) czy Halo Infinite (tu już nie będę takim optymistą, ale mocno trzymam kciuki). Zacieram również łapki na DOOM Eternal, bo w tym przypadku wystarczy mi powtórka z roz(g)rywki, a będę kontent. I tradycyjnie, jak co roku, czekam na jakiekolwiek potwierdzone wieści na temat kolejnego GTA. Marzy mi się Vice City, ale tak po prawdzie nie pogardzę żadnym pomysłem Rockstara (no chyba że będzie to Table Tennis 2).

LEGENDS OF RUNETERRA

PC, IOS, ANDROID | KARCIANKA | RIOT GAMES | 2020



Riot Games po dziesięciu latach od wypuszczenia na rynek LoL-a wreszcie usprawiedliwiło liczbę mnogą w nazwie studia, przypuszczając szturm na kilka gatunków jednocześnie, w tym na karcianki. Legends of Runeterra budzi zainteresowanie tym bardziej, że studio ma znacznie większe ambicje niż odrysowanie gry od heartstone'owej kalki i kasowanie graczy za kolejne pakiety z kartami. **Znakiem rozpoznawczym LoR-a ma być drastycznie zwiększona względem konkurencji interakcja między graczami.** W ciągu kolejki rywale mogą bowiem zagrywać karty czarów na zmianę jedna po drugiej, przerzucając się nimi niczym podczas licytacji, by dopiero po wyłożeniu wszystkich ujrzeć skumulowany efekt końcowy. Nie wiem, na ile ten skomplikowany, acz oryginalny system przemówi do mnie na dłuższą metę, ale biorąc pod uwagę, że tytuł rozgrywa się w uniwersum znanym i lubianym przez ogrom graczy, Riot ma szansę na wypuszczenie na wolny wybieg kolejnej szczęśliwej kurki znoszącej złote jaja. ***[Davy Strange]***

DOOM ETERNAL

PC, PS4, XBO, SWITCH | SHOOTER, BFG | ID SOFTWARE | 20 MARCA 2020

Reboot stanowił morderczy taniec, a Eternal wzbogaci jego choreografię o sporo nowych kroków. Mobilność stroju pretora zwiększą przede wszystkim linka z hakiem (czy tam rzeźnicki hak) i możliwość podwójnego odskoku. Istotnie zmieni się sala balowa, bo Eternal, podobnie jak Hell on Earth, ma się toczyć na trzeciej planecie od słońca (no i na Phobos, księżycu Marsa, gdzie rozgrywał się pierwszy poziom klasycznego Dooma). Z Piekła na Ziemię zawleczono również część demonicznej obsady (powrócą Archvile, Pain Elemental, Arachnotron), ale na parkiet wybierają się i debiutanci, chociażby cybernetyczny Doomhunter, który wypuści za Slayerem kanonadę rakiet. Bestiariusz ma się zresztą nie tylko rozrosnąć, ale i rozpadać w trakcie potyczki.

By nieco wyrównać szanse, id Software pozwoli nam skorzystać z przytroczonego do zbroi ostrza, kuszy oraz naramiennej wyrzutni granatów/miotacza ognia, a już istniejący arsenał doczeka się pewnych poprawek. (Przykładowo plasma gun stanie się mniej nowomodny; jego projekt zbliży się do klasycznych odsłon). Refrenem dłuższej (18-22 godziny) kampanii mają być fabularyzowane przestanki w hubie, a skoro już o muzyce: komponuje Mick Gordon, który znów spróbuje pożenić djentowe gitary, heavymetalowe riffy i pędzącą perkusję.

Zmiany dotkną też trybu dla wielu graczy. **Wcale nie po cichu liczę na battlemode'a (asymetryczny multiplayer, w pełni uzbrojony Slayer mierzy się z dwoma demonami)** i zapowiedzianą podczas Quakeconu inwazję. Gwarancją ich jakości ma być fakt, że tym razem za wieloosobowy komponent odpowiada samo id (uprzednio wsparte wysiłkami Certain Affinity). Z niepokojem wyczekuję zaś decyzji, czy Bethesda zdecyduje się na polonizację (ergo: ponownie zafunduje nam wysłuchiwanie, że dzięki „zabójstwu chwały" zaliczyliśmy „potrójny mord", po którym „przybyła runa demona").

Kibicuję, bo (po chłodnym przyjęciu Fallouta 76 i Wolfenstein: The New Order oraz raczej letnim Rage'u 2) Bethesdzie przyda się trochę ognia. Z pewnością gra osiągnie zresztą rezultat wyższy niż 40%, którym to woltażem kusi smakoszy Doom Bone Vodka od Rebel Distillers, czyli okowita z wędzonych krowich kości. ***[Mateusz Witczak]***

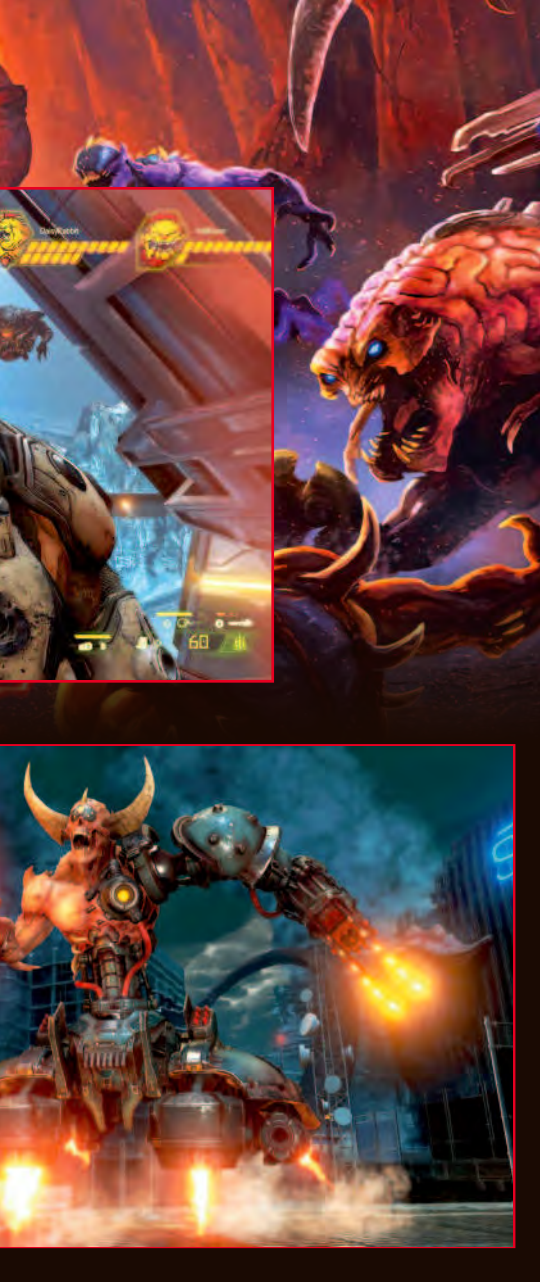
OKIEM WITOLDA

Nie będę ukrywał, że najbardziej liczę na gry, które pojawią się wraz z nadejściem nowej generacji konsol. Spodziewam się zresztą, że część opisywanych na sąsiednich stronach tytułów trafi również (lub nawet wyłącznie) na PS5 czy kolejnego Xboksa – i to właśnie w tych wersjach planuję je poznawać. Nie obraziłbym się jednak, gdyby jakimś cudem Diablo IV ukazało się już w przyszłym roku, a pseudo-sequel Overwatcha udowodnił, iż zasługuje na dwójkę w nazwie. Liczę po cichu (chociaż bez przesadnej nadziei) na w miarę szybką premierę Elder Ring, trzymając przy okazji kciuki za czwarte Age of Empires, Crusader Kings III i nowych Settlersów. A jeżeli do tego remake Final Fantasy okaże się chociaż w połowie tak udany, jak mi się to marzy, a Baldur's Gate III zbliży się jakością do poprzedniczek... Ach, rozmarzyłem się. O, niech jeszcze Blizzard ogłosi WarCrafta IV i przejście klasycznego WoW-a do The Burning Crusade. Że to miały być nadzieje, a nie mrzonki 2020? Oj tam, oj tam.

TELL ME WHY

PC, XBO | PRZYGODÓWKA | DONTNOD | LATO 2020

Dontnod kontynuuje swoją politykę tworzenia mniej lub bardziej zaangażowanych społecznie przygodówek. Ich nowa produkcja do tego stopnia przypomina poprzednie dzieła, że spokojnie mogłaby nazywać się Life Is Strange 3 i nikt nie widziałby w tym nic złego. W Tell My Why pomożemy przepracować wydarzenia z dzieciństwa bliźniętom Alyson oraz Tylerowi. Ten drugi urodził się kobietą, a jego dążenie do akceptacji (zarówno swojej, jak i rodziny) będzie najpewniej istotną częścią opowieści. Rozgrywka skupi się bowiem na rozpamiętywaniu dzieciństwa głównych bohaterów, które spędzili w rodzinnym domu na Alasce. Poszczególne fragmenty historii poznamy z perspektywy każdego z nich – i to właśnie my zdecydujemy, którą wersję uznamy za prawdziwą. Wpłynie to nie tylko na sam przebieg fabuły, ale także więzi między postaciami. Nadprzyrodzonych wątków nie stwierdzono (jak na razie). ***[Witold]***



WAR ROOM

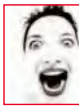
PC | STRATEGICZNA | WASTELAND INTERACTIVE | IV KWARTAŁ 2020

Jeszcze dwa numery temu Mac Abra testował rodzimy symulator „radiowego" dowodzenia podczas wojny w Wietnamie – Radio Commander – a już inne polskie studio zapowiedziało coś, co można nazwać jego współczesną wersją. **War Room zabierze nas do centrum dowodzenia operacji amerykańskich żołnierzy w Afganistanie.** Zamiast dawać bezpośrednią kontrolę nad kamerą i jednostkami, zaoferuje nam cyfrowe „oczy" dronów krążących nad długim i szerokim na 1000 km² teatrem działań – i podgląd w kilku trybach kamery (w tym noktowizyjny i termowizyjny). Zamiast podziału na misje zaś – wolność wyboru tego, jakim wycinkiem regionu zajmiemy się w danej chwili. Kontrolowanym przez sztuczną inteligencję żołnierzom będziemy zlecać akcje uderzeniowe, wzywać wsparcie lotnicze, bombardować, a wszystko to z poszanowaniem (lub nie) stosunków ze znajdującą się w ogniu krzyżowym ludnością miejscową. ***[enki]***

ZOMBIE ARMY 4: DEAD WAR

PC, PS4, XBO | AKCJA | REBELLION | 4 LUTEGO 2020

Ponoć nic nie trwa wiecznie, ale najwyraźniej nie dotyczy to zombie-nazistów. Mimo iż w finale trylogii Hitler został pokonany, wraca po raz kolejny, a jego gnijąca armia zadrepcze tym razem do Włoch. **Kontynuacja snajperskiego spin-offu Brytyjczyków nie zmienia sprawdzonej formuły, a jedynie trochę ją urozmaica.** Wraca więc czteroosobowy co-op (opcjonalny, bo i singlowcy będą mogli ukończyć kampanię), a nasi podopieczni będą podzieleni na klasy – z unikalnymi talentami każda (elektryczna pięść, seria celnych headshotów etc.). Nowością mają być również „specjale" aktywowane w walce wręcz. W trakcie rozgrywki będzie można modyfikować broń, by zadawała dodatkowe obrażenia, a w lunecie snajperki zobaczymy kilku nowych przeciwników, jak choćby giganta z piłą tarczową, typa z miotaczem ognia czy samobójców obwieszonych dynamitem. Nie zabraknie też wizytówki serii, czyli rentgenowskich prześwietleń przy szczególnie efektownych postrzałach. ***[Siekiera]***



OKIEM 9KIER

Od kiedy przestałam zajmować się działem Info (do którego wracam zresztą w tym numerze!), nie śledzę już gier z taką dokładnością jak kiedyś, więc jestem pewna, że oprócz tych, które opisuję na okolicznych stronach – Hadesa, Darkest Dungeon 2, The Settlers, Spiritfarera, Creaks i Cupheadowego DLC – jest mnóstwo takich, o których zapomniałam. Niektóre ważne dla mnie tytuły, jak The Gateway Trilogy albo Kentucky Route Zero: TV Edition (z finałowym aktem), próbują jeszcze udawać, że wyjdą w 2019, ale nie oszukujmy się, nie ma na to szans. W przyszłym roku na pewno pojawi się sporo tytułów, które ogram – choćby Carrion, Genesis Noir, Little Nightmares 2, Legends of Runeterra, Ori and the Will of the Wisps – ale rokiem indyków był dla mnie właśnie niesamowicie obfity 2019. Nie czuję, aby dużo miało mnie ominąć, gdybym ucięła sobie 12-miesięczną drzemkę. A więc pod kołdrę!

GHOST OF TSUSHIMA

PS4 | AKCJA | SUCKER PUNCH PRODUCTIONS | NIEZNANA

Biorąc pod uwagę brak nowych informacji o kolejnej grze twórców serii Infamous, chyba nikt już nie wierzy, że zdąży ona wyjść jeszcze na PS4. Zapowiedziana przed dwoma laty, zachwyciła atmosferą żywcem wyjętą z filmów Kurosawy i zaskakująco poetyckim przedstawieniem świata. W 1274 roku Mongołowie, przygotowując się do inwazji na Japonię, zdobyli wyspę Cuszimę. Jako tytułowy duch – samuraj, którego przeważające siły najeźdźców zmusiły do porzucenia tradycyjnych metod walki – stawimy czoła wrogom, pomagając gnębionym mieszkańcom i likwidując z ukrycia co ważniejsze cele. Pod ręką będziemy mieć oczywiście wierną katanę, by załatwić sprawy w sposób honorowy. Wszystko to w otwartym świecie, po którym poruszać się będziemy na grzbiecie konia. Twórcy obiecują przy tym historyczną dokładność i filmowość całego doświadczenia. **Określenie „Red Dead Redemption w Japonii"** nie będzie więc chyba nadużyciem. ***[Witold]***

DYING LIGHT 2

PC, PS4, XBO | AKCJA, ZOMBIE | TECHLAND | 2020

To będzie najpewniej najlepsza gra z zombie, pardon, zainfekowanymi w roli głównej 2020 roku. Już jedynka była udana – a wszystko wskazuje na to, że najciekawsze elementy, które zapewniły jej sukces, wrocławskie studio spróbuje wynieść na zupełnie nowy poziom.

To dość ponura wizja przyszłości. Ograniczona wcześniej do granic jednego miasta infekcja ostatecznie rozlała się po świecie, pustosząc cywilizację, która w praktyce przestała istnieć. Niedobitki ludzkości resztkami sił próbują organizować sobie życie, dając odpór niekończącym się falom zainfekowanych i korzystając z resztek rozpadających się zdobyczy techniki. Akcja gry toczyć się będzie w jednym z europejskich miast – być może ostatnim, kilkanaście lat po finale poprzedniej części. Główny bohater, Aiden Caldwell, to zarażony wirusem protagonista, który – podobnie jak Kyle – dzięki swym rozwiniętym umiejętnościom parkurowym, a także lince z hakiem i paralotni, będzie mógł jeszcze sprawniej poruszać się po nowych, przepastnych terenach.

Tym razem **obszar gry ma być czterokrotnie większy niż poprzedni...** A gracz będzie miał istotny i na ogół widoczny na pierwszy rzut oka wpływ na jego kształt. Od naszych decyzji zależeć ma, jak Miasto (z wielkiej litery – twórcy nie chcą bowiem wskazywać na jedno konkretne miejsce na mapie) będzie wyglądać, które jego obszary zmienią się – także wizualnie! – oraz które questy staną się aktywne lub zupełnie stracimy do nich dostęp. Developerzy obiecują, że tego rodzaju rozgałęzień fabularnych ma być dużo, a ich wpływ ma rozciągać się od wpływu na los pojedynczych napotkanych osób aż do zmian w charakterze np. całej dzielnicy – co zresztą zobaczyliśmy w jednym z dotychczas pokazanych materiałów. Autorzy deklarują, że dzięki stworzonemu przez nich systemowi i liczbie kombinacji wynikających z naszych decyzji będzie bardzo trudno zobaczyć dwa miasta wyglądające identycznie. Tym ciekawiej więc zapowiada się multiplayer w formie co-opa, gdzie zyskamy możliwość odwiedzania rzeczywistości wykreowanej przez naszego kompana i skorzystania np. z dostępnych u niego upgrade'ów sprzętu – takich, których my z racji powziętych wcześniej decyzji, nigdy nawet u siebie nie zobaczymy. To oczywiście prowadzi do innej konkluzji: **Dying Light 2 będzie tytułem, którego po prostu nie damy rady dogłębnie poznać, przechodząc go tylko jeden raz**.

A co do sprzętu – podstawą w walce ma być broń biała. Jako że ludzkość dogorywa, pukawki są wyjątkowo cenne i pojawią okazjonalnie, a i to w formie unikatowego, wyjątkowo mocnego przedmiotu, którego użycie będzie wiązało się z ograniczeniami czasowymi i fabularnymi. Podobnie jak poprzednio, dzierżone przez nas ostrza lub obuchy zmodyfikujemy, znacząco polepszając ich właściwości bojowe. Co się przyda, bo zaraza z czasem ewoluowała – spotkamy więc chmarę nowych przeciwników, a i twórcy nie zapomnieli o niebagatelnym wpływie cyklu dnia i nocy na gameplay. Zmierzch znów ma wywoływać ciarki na plecach – na co osobiście liczę i nie mogę się doczekać. ***[Krigore]***

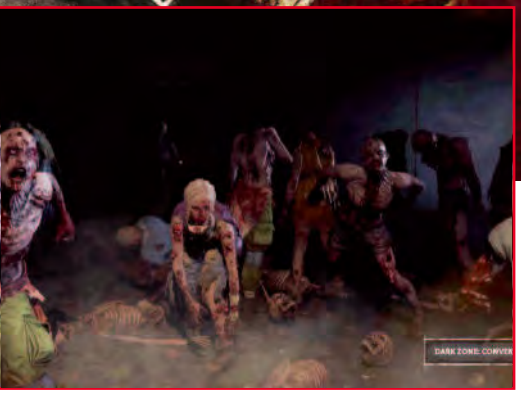
OKIEM OTTONA

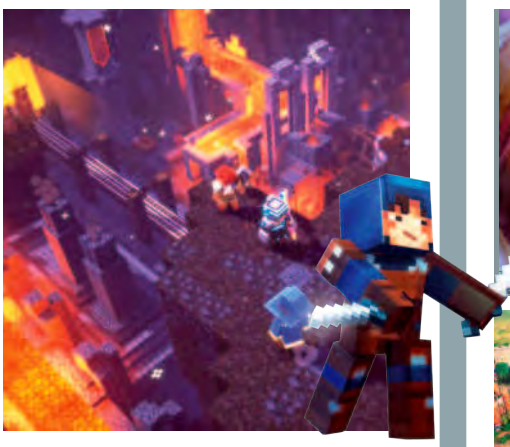
Moją największą nadzieją na 2019 rok był Doom: Eternal, a skoro premiera została opóźniona to... sami rozumiecie. Jako wielki wyznawca The Evil Within liczę też bardzo na Ghostwire: Tokyo. Chociaż patrząc na rozwój poprzedniej serii Tango Gameworks trochę żałuję, że nie pokuszono się o trójkę. Wypatruję też Diablo IV i masy ciekawych gier na Switcha, jako że trzy miesiące temu dołączyłem do grona fanów konsoli i zdążyłem już nadrobić parę klasyków w stylu Bayonetty 2 czy Breath of the Wild. Z rzeczy mniej popularnych, jestem ciekaw jak wypadnie uwspółcześniona wersja kapitalnego shootera XIII. W 2020 planuję też przyjrzeć się Remothered: Broken Porcelain, sequelowi świetnego (acz nieco za krótkiego) survival horroru, zamykającego gracza w rezydencji zamieszkanej przez nieśmiertelnego psychopatę, goniącego za bohaterką z sierpem. Twórcy obiecują, że tym razem dostaniemy więcej gry w grze.

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD 2

NS | PRZYGODA, AKCJA | NINTENDO | PONOĆ 2020

Jeżeli „ponoć 2020" w metryczce powyżej cię zastanawia, bo nie widziałeś żadnych oficjalnych informacji na ten temat, to... słusznie! O tym, że twórcy planują wydać kontynuację BotW już w przyszłym roku, wiemy od niejakiego Sabiego, znanego branżowego insidera, który jednak sam zastrzega, że data ta może ulec zmianie. Seria ma bardzo bogatą historię opóźnień – zarówno tych ogłaszanych, jak i tych wewnętrznych – więc aż tak bym się do tej daty nie przywiązywał. A z czym mamy do czynienia? Otóż podczas prac nad Breath of the Wild – ogromnej przecież gry – wypłynęło tak wiele dodatkowych pomysłów, że powstały dwa kilkugodzinne rozszerzenia. A w trakcie prac nad nimi okazało się, że kolejnych koncepcji zrodziło się już tyle, że trzeba zrobić sequel. Robią więc – a konkretnie **ten sam reżyser (Hidemaro Fujibayashi), na podstawie tej samej wersji Hyrule, tylko zmodyfikowanej, obudowanej** i boginie raczą wiedzieć, co jeszcze. ***[spikain]***





MINECRAFT DUNGEONS

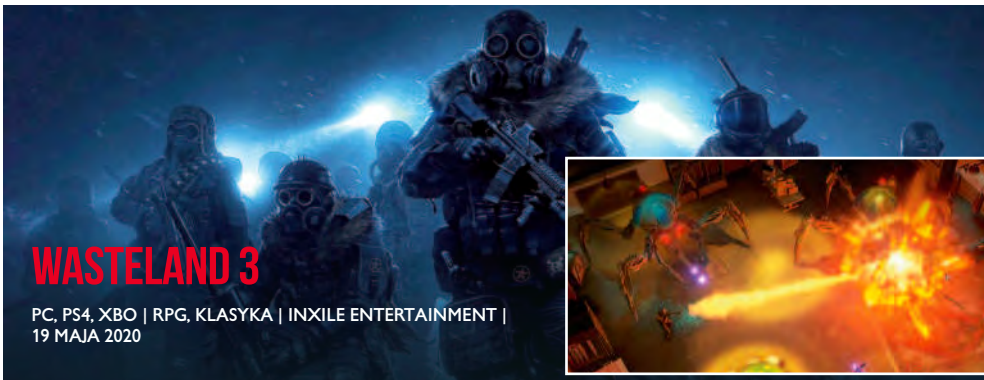
PC, PS4, XBO, NS | MOJANG | KWIECIEŃ 2020

Takie Diablo, tylko że w świecie Minecrafta. Nie, nie znaczy to, że trzeba będzie ścinać drzewa czy siać zboże. Z tego co już miałem okazję zobaczyć, gra równie dobrze mogłaby się nazywać na przykład Pixel Dungeons – bo są tu zarówno pikselowe postacie, jak i pełne pikseli podziemia. Oczywiście wszystko to już na pierwszy rzut oka przywodzi na myśl Minecrafta, tyle że na szczęście pozbawionego całej tej twórczej otoczki. Znaczy – daleki jestem od jej krytykowania, ale od tego jest oryginalny Minecraft. Tutaj natomiast **będziemy mieli do czynienia z typowym action RPG, pełnym czarów, wrogów, punktów doświadczenia, magicznych przedmiotów i skrzyń ze skarbami poukrywanymi w losowo generowanych podziemiach**. Będzie też multi na maksymalnie cztery osoby, zabraknie natomiast klas i związanych z tym ograniczeń – każda postać będzie mogła być kim tylko gracz zapragnie (i jakie przedmioty zgromadzi). ***[Al]***

AGE OF EMPIRES IV

PC, XBO | RTS | RELIC | NIEZNANA

Na nową odsłoną serii czekamy już blisko 15 lat, a o „czwórce" do niedawna wiedzieliśmy tylko tyle, że powstaje. Na ostatniej prezentacji gry usłyszeliśmy... niewiele więcej. **Twórcy raz jeszcze zabiorą nas w czasy średniowiecza** i pozwolą pokierować graczom jedną z kilkunastu nacji (potwierdzono obecność Anglików oraz Mongołów). Mają się różnić od siebie w stopniu dużo większym niż w poprzednich częściach, chociaż nie liczyłbym na poziom StarCrafta. Graficznie, zdaje się, zrobiono mały krok w stronę Settlersów (chociażby dzięki dużo żywszym kolorom), ale zobaczyliśmy tylko kilkadziesiąt sekund rozgrywki, więc za wcześnie, by wyrokować. Co ważne, nie będzie też mikrotransakcji, a jedynie tradycyjne rozszerzenia. I tyle, więcej (być może) na E3. ***[Witold]***



WASTELAND 3

PC, PS4, XBO | RPG, KLASYKA | INXILE ENTERTAINMENT | 19 MAJA 2020

Przeprowadzka do Kolorado wyraźnie Wastelandowi służy. Trzecia odsłona postapokaliptycznego cyklu erpegów to nie tylko uwspółcześniona oprawa (przepiękna mapa świata! Mimika i animacje obserwowane na zbliżeniach), większa reaktywność i nieliniowość, ale i w pełni udźwiękowione dialogi oraz możliwość gry w kooperacji. **Scenariusz skupi się na postaci Patriarchy, który podporządkował sobie większość stanu, acz potrzebuje pomocy rangerów, by utrzymać w nim kontrolę.** Z kolei w mechanizmach czai się moc poprawek (o których możecie przeczytać w CDA 12/2019). Ogłaszając na listopadowym XO19 datę premiery, Brian Fargo dopowiedział, że gra nie będzie wymagała znajomości poprzedniczek, a w momencie premiery trafi do oferty Xbox Game Pass. ***[Mateusz Witczak]***

EMPIRE OF SIN

PC, PS4, XBO, NS | STRATEGIA | ROMERO GAMES | WIOSNA 2020

John Romero wraz z małżonką obiecują nam stanięcie za sterami gangsterskiego imperium i przejmowanie kontroli nad Chicago. Wiecie... prowadzenie kasyn, obrót nielegalnym towarem, wymuszenia, morderstwa – cokolwiek nam się zamarzy. Trudne czasy prohibicji wymuszą żonglowanie siłą argumentów oraz argumentem siły w kontaktach z innymi rodzinami, ale choć alians z policją i pralnie pieniędzy niewątpliwie okażą się bezcenne, to pierwsze skrzypce na pewno odegrają tommy guny.

W turowych starciach rodem z XCOM-a wyręczą nas podopieczni – nie bez znaczenia pozostaną ich osobowości, przez co ci bardziej kapryśni będą wymagali specjalnego podejścia. **Chyba właśnie to zarządzanie dziesiątkami unikalnych, potencjalnie dwulicowych i reagujących na nasze decyzje oprychów brzmi najpiękniej**, ale dopiero wiosna pokaże, czy pójście w ślady Ala Capone okaże się grzechu warte. ***[Davy Strange]***

HUMANKIND

PC | STRATEGIA | AMPLITUDE STUDIOS | 2020

Gra, która rzuca rękawicę samej Cywilizacji. Tracąc i zyskując terytoria, zmieniając stylistykę co epokę oraz sprawnie wpływając na otaczający nas świat, zapisujemy własną historię. Dosłownie. **Naszym celem będzie bowiem nie przytłoczenie planety naszą obecnością lub bogactwem, a uzyskanie dominacji kulturowej**. Nawet jeśli po Wielkiej Lechii ostanie się państewko wielkości San Marino, ale znane, respektowane i kojarzone przez każdego, wygraliśmy.

Ta koncepcja przyciąga – podobnie jak większy niż u konkurencji realizm, piękna grafika czy doświadczenie developerów. Studio Amplitude nazywa zresztą Humankind swoim magnum opus, produkcją szykowaną latami. Ambitne? Bardzo. Szalone? Na pewno. Ale takie podejście do tworzenia gier jest obecnie rzadkie, a nie mam wątpliwości, że wciąż bardzo potrzebne. ***[Wokulski]***

OKIEM WOKULSKIEGO

Po dosyć leniwej przejażdżce konnej, jaką był rok 2019, szykuje nam się istny rollercoaster, którego atrakcyjności nie ujmują nawet liczne remonty w postaci przesuniętych premier. Nowa generacja konsol! Cyberpunk! Watch Dogs Legion (chyba)! The Last of Us II! Niespodziewana nowa Zelda! Czas w przerwie między grami AAA z pewnością skutecznie pochłonie eksperymentowanie z cywilizacjami w Humankind oraz never ending story w niebezpiecznie uzależniającym świecie Animal Crossing. To ostatnie prezentuje się zresztą tak doskonale i ślicznie, że obawiam się, iż może zabraknąć czasu na życie pozawirtualne.

MARVEL'S AVENGERS

PC, XBO, PS4 | AKCJA | CRYSTAL DYNAMICS | 15 MAJA 2020

Superbohaterowie nie mają łatwego życia. Po tym, jak w wyniku ataku terrorystycznego na nowo otworzoną siedzibę Avengersów pośrednio doprowadzają do zniszczenia pokaźnego kawałka San Francisco i śmierci Kapitana Ameryki, organizacja zostaje rozwiązana. A to zaledwie prolog, po którym zostaniemy rzuceni pięć lat do przodu i odkryjemy kulisy spisku wymierzonego w Mścicieli.

Punkt wyjścia dla fabuły jest o tyle wdzięczny, że daje spore pole do popisu przy projektowaniu samej rozgrywki. W końcu nowa produkcja Crystal Dynamics pozwoli nam wcielić się w postacie doskonale znane fanom komiksów i filmów Marvela: **na premierę zagramy więc Czarną Wdową, Iron Manem, Hulkiem, Thorem i wspomnianą Ms. Marvel (oraz Kapitanem Ameryką**, ale ten fabularnie dość szybko znika z horyzontu... a może nie?), jednak twórcy zapowiadają multum darmowych DLC z kolejnymi bohaterami (wiemy już o Ant-Manie oraz Hawkeye'u). Wszyscy, rzecz jasna, różnią się od siebie umiejętnościami, zmieniając nasze podejście do starć. Deklaracje deklaracjami, ale ogrywany na Gamescomie prolog akurat pod tym względem zachwycił mało kogo – twórcy zarzekają się jednak, że później jest tylko lepiej, a początek to swego rodzaju tutorial (notabene pełny QTE).

Tytuł będzie miał również nieco elementów RPG – w trakcie rozgrywki zdobędziemy kolejne poziomy dające nam punkty do rozdania na drzewku umiejętności, co pozwoli

CUPHEAD – THE DELICIOUS LAST COURSE

PC, XBO, NS | PLATFORMOWA |STUDIO MDHR | 2020

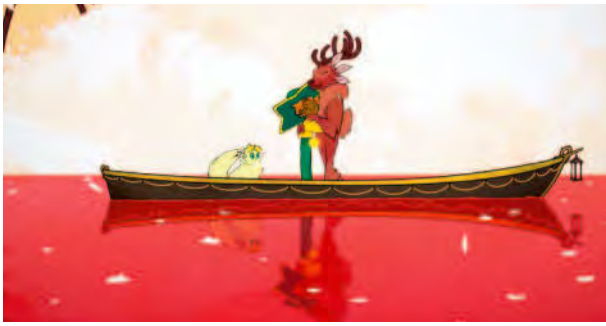
Uwielbiam Cupheada. Świetnie brzmi, powalająco wygląda, a do tego można go ogrywać w co-opie, przeżywając emocje tak intensywne jak tu: bit.ly/2XCHAJ9. The Delicious Last Course, czyli **de facto DLC, to jeszcze więcej znanych filiżanek, i to z koleżanką Ms. Chalice!** Będzie się nią grało trochę inaczej niż chłopakami (inny zestaw ruchów, nowe umiejętności), a do tego będzie się dało to robić później także w podstawowej wersji Cupheada. Twórcy z MDHR obiecują niespotykany dotąd ekwipunek (broń, przedmioty) i nieznaną wcześniej wyspę pełną bossów świeżutkich jak przysłowiowe bułeczki. A skoro już kulinarnie, dodam jeszcze tylko, że porcelana wspierać będzie Saltbakera, tamtejszego szefa kuchni, a lokacje zapowiadają się raczej zimowo. ***[9kier]***

poeksperymentować ze stylem gry. Dodatkowo przygarniemy kolejne bronie, zbroje i przedmioty (a także dziesiątki kostiumów dla czysto estetycznej uciechy) zwiększające naszą moc czy obdarowujące nas konkretnymi perkami.

Skuteczność systemu rozwoju sprawdzimy podczas dwóch rodzajów misji, na które wyruszymy z naszej macierzystej bazy – fabularnych Hero, skupionych na konkretnym bohaterze i przeznaczonych tylko dla pojedynczego gracza, oraz opcjonalnych (acz dających szansę poznać lepiej historię i zdobyć sprzęt oraz punkty doświadczenia) Warzone. W nich połączymy siły z nawet trzema innymi osobami (postaci wybierzemy dowolnie), a gra dynamicznie dopasuje poziom trudności do liczby uczestników i ich umiejętności. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by zabrać się za nie samemu, ale to właśnie przy zadaniach co-opowych Avengers mogą najbardziej błyszczeć – szczególnie kiedy w puli pojawi się więcej znanych twarzy. ***[Witold]***

SPIRITFARER

PC, PS4, XBO, NS | HYBYRDA GATUNKOWA
THUNDER LOTUS GAMES | 2020



Gdybym nie skojarzyła nazwy studia, w życiu nie pomyślałabym, że twórcy Jotuna i Sundered, gier nastawionych na walkę, zaczną prace nad takim projektem. Spiritfarer, o którym pisałam w CDA 09/2019, to kompletnie coś innego – **„wzruszająca historia o umieraniu"**. Wcielisz się w nim w bohaterkę przeprawiającą łodzią, niczym mitologiczny Charon, dusze w zaświaty. To przy okazji naprawdę dziwaczna hybryda gatunkowa, którą trudno porównać z czymkolwiek. Łajba to również rozbudowywane z czasem minimiasteczko, a rozgrywka będzie zawierała sekwencje platformowe, eksplorację wód, konieczność reagowania na zmiany warunków atmosferycznych, crafting, zbieractwo, górnictwo, tkactwo, gotowanie i obdarowywanie prezentami towarzyszy podróży – antropomorficzne zwierzęta. Ujawnione fragmenty rozgrywki sugerują, że rozgrywka będzie w dużej części bazować na dialogach, przynajmniej na początku. Produkcję można będzie ogrywać nie tylko solo, ale i w opcjonalnym co-opie z kotem o wdzięcznym imieniu Daffodil (ang. żonkil, narcyz) – i główną bohaterkę, i czworonoga, a nawet samą łódź da się personalizować. Rozgrywka przewidziana jest na 30 relaksujących godzin i „setki więcej", jeśli ma się ochotę zobaczyć wszystko. Mam nadzieję, że będę przy nim płakać jak bó... Smuggler po ukończeniu Mass Effecta po raz tysiąc siedemset trzeci(*). ***[9kier]***

(*) Czyli jedna łezka po epilogu oglądanym po raz pierwszy, ale co tam. ***[Smg]***

TOTAL WAR SAGA: TROY

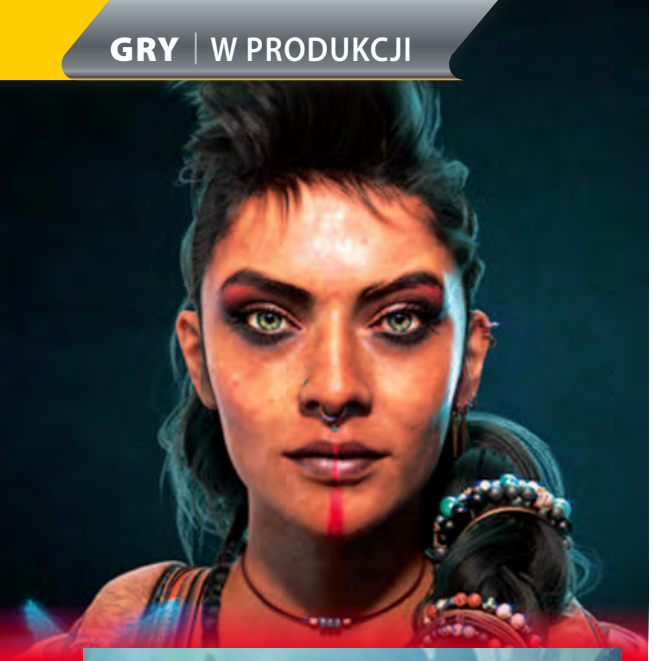
PC | STRATEGIA | CREATIVE ASSEMBLY | 2020

Spin-off głównej serii zabierze nas ze średniowiecznej Brytanii pod mury legendarnej Troi. Staniemy więc przed wyborem, czy wolimy bronić honoru Menelaosa i pośrednio wszystkich Hellenów (a przy okazji złupić do cna miasto słynące ze swych bogactw), czy uratować gród Priama przed niechybnym zniszczeniem. Ponieważ twórcy zarzekają się, że ich głównym źródłem inspiracji jest epos heroiczny, czyli „Iliada", z pewnością nie zabraknie okazji do opiewania gniewu Achillesa – a także siedmiu innych pozostałych dowódców (m.in. Agamemnona i Hektora), którzy wpłyną na rozgrywkę w stylu znanym z Three Kingdoms. Niestety, mimo oparcia się na homerowym eposie, developerzy zdecydowali się na przykrą racjonalizację – nie uświadczymy więc np. bezpośrednich interwencji bóstw; zamiast tego przychylność danej świątyni przyniesie konkretne bonusy wpływające na morale. Smutniejsze jest jednak „urealnianie" mitów – taki Minotaur (nie pytajcie, co miał robić pod Troją) będzie „jedynie" potężnym wojownikiem odzianym w maskę byka. A szkoda, bo można było pójść w stronę ostatniej dużej części i jej legendarnego trybu rozgrywki. ***[Witold]***

TWIERDZA: WŁADCY

PC | RTS | FIREFLY STUDIOS | 2020

FireFly Studios wybiera się na kolejną wyprawę po serca graczy. Orężem ma być fabuła rozgrywająca się na Dalekim Wschodzie (pierwszy raz w historii tytułu!) oraz nowy system Władców – czyli, najogólniej mówiąc, rozsianych po mapie zamków do wynajęcia. Każdy z nich otrzyma własną specjalizację i zaoferuje inne urozmaicenie rozgrywki. Twórcy stroszą pióra i nazywają zabieg „wprowadzaniem elementów grand strategy game", a fani wydają sie być nieco sceptyczni. Nie dziwota – w nowym Stronghold ciężko upatrywać zbawcy lekko już zadyszanej serii. Ani specyficzna grafika atakująca nas topornymi animacjami oraz dziwną paletą kolorów, ani dość skromna jak na kontynuację lista usprawnień mechaniki nie noszą znamion rewolucji. Osobiście żywię nadzieję, że pomimo początkowego wrażenia, nowa część okaże się przyzwoita. Potrafię przywołać wiele niemrawych trailerów, które koniec końców kryły zaskakujące grywalne produkcje. Do tego sporo gameplayów oraz nieujawnionych informacji jeszcze przed nami, a zaoferowany setting prezentuje się świeżo i obiecująco. Trzymam kciuki! ***[Wokulski]***



BEYOND GOOD & EVIL 2

PC, PS4, XBO | AKCJA, PLATFORMOWA | UBISOFT MONTPELLIER | 2020?

„Nadzieję" mieć należy, acz w ostatnim roku nie mieliśmy ku niej wielu powodów. Gra ominęła E3, obiecywanej na koniec roku bety ani widu, ani słychu, a o dacie premiery wciąż cicho sza. Prywatnie nie czuję się zaś udobruchany niekonkretnymi streamami, materiałem z personalizacji i garścią grafik koncepcyjnych.

Prequel cyklu (in spe) ma żenić rozbudowany scenariusz (traktujący w równej mierze o kosmicznych piratach, inżynierii genetycznej i buncie niewolników) z wolnością eksploracji i proceduralnie generowaną zawartością *à la* No Man's Sky. Tradycyjnie nie zabraknie w nim antropomorficznych projektów postaci (vel hybryd), **powrócą również Pey'j i Jade (acz w zgoła niespodziewanych rolach** – protagonistka pierwszej odsłony może się okazać antagonistką sequela). ***[Mateusz Witczak]***

OKIEM BASTIANA

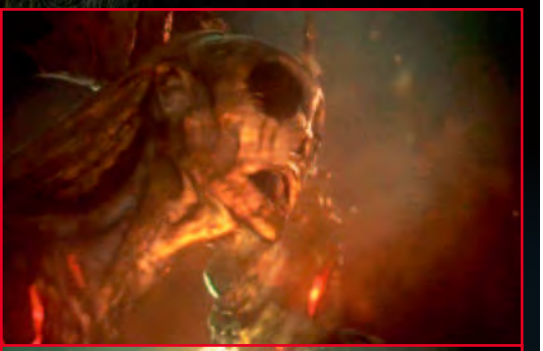
Jako redakcyjny psychofan Crasha Bandicoota z wypiekami na twarzy czekam na pierwsze informacje o nowej grze z rudzielcem w roli głównej. Plotki z branżowych Twitterów sugerują, że dostać mamy coś, co nazywać ma się Crash Bandicoot: Worlds (po sieci krąży nawet grafika promocyjna z logo!) i ma być autorską platformówką od moich ukochanych crashowych weteranów – Vicarious Visions. Mamy otrzymać półotwarty świat i grę w gameplayu podobną do Super Mario 3D Worlds... co zachwyca mnie tylko umiarkowanie. Po cichu dalej liczę na remaster Crasha Basha (choć wiem, że gameplay postarzał się niemożebnie) lub chociaż grę w staroszkolnym stylu, na modłę Crasha 3. Marzenia!

DRAGON AGE 4

PLATFORMY NIEZNANE | RPG | BIOWARE | ZAPEWNE W 2022

Listopad 2015. Mark Darrah, producent Dragon Age'a wrzuca na Twittera enigmatyczne grafiki mieczy i sztandarów, przekonując, że coś się szykuje. Luty 2016. Darrah publikuje wpis: „Czy zagralibyście w Dragon Age Tactics?", czym uruchamia spekulacje, że coś się szykuje. Kwiecień 2017. Sygnalista Liam Robertson pisze, że jego źródła twierdzą, że coś się szykuje. Maj 2017. Scenarzysta Alexis Kennedy (Sunless Sea, Fallen London) w rozmowie z Eurogamerem peroruje, że coś się szykuje i że jest w to coś zaangażowany. Czerwiec 2017. Mike Laidlaw, dyrektor kreatywny serii stwierdza w toku The 1099 Podcast, że „coś się (z serią - dop. red.) dzieje" (czy tam szykuje). Styczeń 2018. Darrah przypomina, że coś się szykuje i że jest tego czegoś producentem wykonawczym. Maj 2018. Na blogu BioWare reżyser Casey Hudson twierdzi, że firma wydzieliła grupę, która „pracuje nad bardzo Dragon Age'owym" projektem. Coś się więc szykuje. Czerwiec 2018. Podczas E3 Hudson nie wyklucza powrotu Dragon Age'a, ba, coś się w jego temacie szykuje! Listopad 2018. Na blogu firmy pojawia się informacja, że „Dragon Age to dla BioWare niesamowicie ważna seria" i że coś się szykuje na The Game Awards.

Grudzień 2018. Na TGA studio prezentuje teaser. Słyszymy w nim głos Solasa oraz widzimy hashtag #TheDreadWolfRises (Straszny Wilk to w uniwersum gry zły elficki bóg, zwany również Panem oszustów). Od tego czasu - cisza. Ot, producent wywoła na Twitterze burze, publikując prześmiewcze obrazki albo studio wrzuci pod koniec enigmatycznego klipu sugestię, że akcja rozegra się w Imperium Tevinteru. Nie dziwota jednak, bo (zgodnie z raportami finansowymi EA) nowa odsłona ukaże się najwcześniej w maju 2022. Do tego czasu wielokrotnie usłyszymy, że coś się szykuje. Zapewniam was jednak, że co za tym „cosiem" stoi – nie dowiemy się jeszcze długo. ***[Mateusz Witczak]***



RAINBOW SIX: QUARANTINE

PC, PS4, XBO | FPS, CO-OP | UBISOFT | 2020

To będzie bardzo ciekawy eksperyment, który spróbuje połączyć mechanikę znaną z Siege'a z – jak obstawiam – ideą stojącą za różnej maści survival co-opami spod znaku Left4Dead czy trybu zombie znanego z CoD-a. Całość wywodzi się w prostej linii z eventu Outbreak, gdzie Tęcza Sześć musiała stawić czoła przeciwnikom zainfekowanym przez wirus obcego pochodzenia. **Pogramy w trzyosobowych zespołach, które będą musiały odpierać fale wrogów.** Będziemy musieli rzecz jasna przeżyć – wszystko wskazuje jednak na to, że w ramach kolejnych misji równocześnie spróbujemy wyjaśnić tajemnicę stojącą za infekcjami. Wiadomo, że dostaniemy możliwość wcielenia się w znanych z Siege operatorów, m.in. w Elę czy Vigila. Gameplay też pewnie będzie podobny, choć – podobnie jak było to w przypadku Outbreak – zapewne odpowiednio dostosowany do nowych realiów PvE. ***[Krigore]***

SYSTEM SHOCK

PC, PS4, XBO | AKCJA | NIGHT DIVE STUDIOS | I KWARTAŁ 2020

Jeśli grałeś w Obcego: Izolację, to wiedz że System Shock był pierwszy. I pod wieloma względami pozostaje lepszy. Ot, choćby sam fakt, że była w nim także rzeczywistość wirtualna, a po przejęciu systemów obronnych miało się kontrolę nad całymi poziomami. Jeśli dodać do tego rozwój postaci z wszczepami, całą masę logów, z których poznajemy fabułę i bardzo dużą swobodę… Tak, kultowy status tej gry jest w pełni zasłużony. Tyle że jak większość produkcji z początków 3D, System Shock mocno zestarzał się technologicznie. Na szczęście Night Dive Studios, firma odpowiedzialna za dostosowanie tej gry do monitorów LCD i Windowsów, nie spoczęła na laurach i po udanej zbiórce na Kickstarterze zabrała się za robienie System Shock Remaster. Miał się pojawić pod koniec 2017, ale z remastera zrobił się reboot i mamy opóźnienie. Od mniej więcej 2018 wszystko jest już ponoć ok, choć dokładna data premiery wciąż pozostaje nieznana. Osobiście mam tylko nadzieję, że nie będą to okolice Cyberpunka 2077... ***[Al]***

BALDUR'S GATE III

PC | RPG | LARIAN STUDIOS | 2020?

Niby wiemy tyle, ile wiedzieliśmy po E3. Niewiele. Baldur's Gate III ma się pojawić na Stadii, toczyć się sto lat po wydarzeniach Tronu Bhaala, a jednym z jego wątków będzie inwazja łupieżców umysłów. Larian milczy w temacie reformy mechanizmów D&D, systemu walki, a nawet kanoniczności obu możliwych zakończeń oryginalnej sagi (Belgowie przyznali natomiast, że uczynią środowisko zniszczalnym; na modłę obu Divinity)... Nieco nowin dostarcza nam natomiast wrześniowa kampania do papierowych Lochów i Smoków. „Descent into Avernus", popularnie nazywane „Mad Maksem w piekle" (przez wzgląd na wehikuł, którym porusza się drużyna, oraz infernalną lokalizację), to oficjalny prolog gry. W zgodnej opinii: dojrzały, czerpiący z tradycji gotyckiego horroru, niestroniący od poważnych tematyk (m.in. kryzysu migracyjnego).

Gracze trafiają w nim do tytułowego Avernus, pierwszego z Dziewięciu Piekieł, a zarazem pola bitwy na Wojnie Krwi, niekończącym się konflikcie między diabłami a demonami. Arcydiablica Zariel wciąga do sfery kolejne miasta (ostatnio: Elturel), a gracza w tym głowa, by nie dołączyły do nich Wrota Baldura. W podręczniku pojawiają się wzmianki na temat kilku znajomków, m.in. Minsca, Boo i Sarevoka, co może – acz nie musi – być jakimś prognostykiem... Poza tym: sucho jak na mormońskim weselu; prezes Swen Vincke kontynuuje medialne tournée, serwując nam zaskakująco niekonkretne informacje („zespół podjął kreatywne ryzyko"), które kiepskie media przekuwają w newsach na darmową reklamę jego gry. Poczekajmy na konkrety. ***[Mateusz Witczak]***

THE LAST OF US PART II

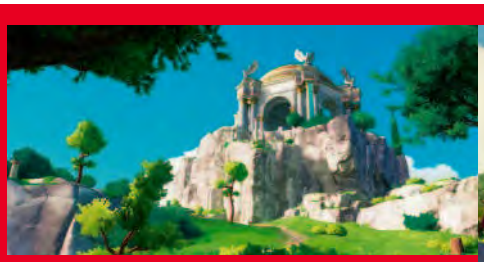
PS4 | AKCJA | NAUGHTY DOG | 29 MAJA 2020

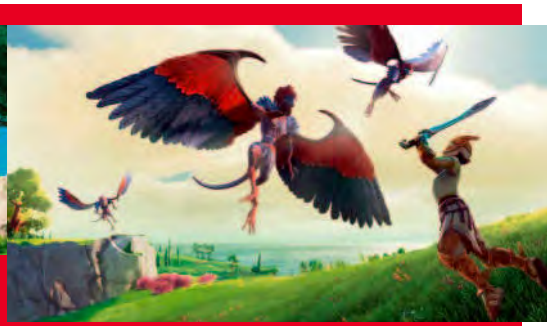
Rychła premiera The Last of Us Part II wydawała mi się tak bardzo odrealniona, że nawet specjalnie nie zasmuciłem się jej opóźnieniem. Jedynka to bezsprzecznie najważniejsza gra mojego życia i podchodzę do niej w wyjątkowy sposób, choć jak nikt w redakcji znam jej wszystkie wady – dziesiątki godzin oglądania speedrunnów (pozdrawiam z tego miejsca rekordzistę, Anthony'ego Calibra!) sprawiły, że bardzo dobrze wiem, jak bardzo popsuta jest to gra. Niechby jednak kontynuacja miała tyle problemów technicznych, co „jedynka" – wybaczę wszystko, o ile dostaniemy równie dojrzałą, wyważoną i zapadającą w pamięć fabułę. Póki co wszystko na to wskazuje – TLoU Part II ponownie nie będzie opowieścią o bohaterach i podniosłych czynach, ale raczej historią przetrwania, nienawiści i zemsty. Dodatkowo, choć pierwszej części nie można w tej kwestii niczego odmówić, **„dwójka" ma wynieść brutalność na zupełnie nowy, niekomfortowy wręcz dla gracza poziom**. Było to widoczne zarówno na gameplayach, jak i trailerach (*vide* wspominane przeze mnie w zapowiedzi z CDA 12/2019 łamania ręki młotkiem), jednak największe piętno zdaje się odciskać na samej historii – dorośleja już Ellie wchodzi na ścieżkę wojenną: – *Znajdę i zabiję ich co do jednego* – z przerażającym spokojem informuje u krańca pierwszego trailera.

Kogo? Dlaczego? Tego nie wiemy, choć przedpremierowe materiały zostawiają kilka tropów – jeden cięższy gatunkowo od drugiego. Niewiadomych jest zresztą więcej, jednak nie ma co liczyć na odpowiedzi przed 29 maja 2020, gdy gra pojawi się na sklepowych półkach. Pewne jest natomiast, że szykuje się ostatni wielki exclusive PlayStation 4 i gra, która wyciśnie z tej konsoli nie mniej, niż swojego czasu zrobiło to Red Dead Redemption 2. Moc obliczeniowa odchodzącego powoli do lamusa sprzętu pozwala twórcom na zaprojektowanie zdecydowanie rozleglejszych przestrzeni (ponownie dostaniemy jednak liniową opowieść) i wykorzystywanie większej liczby przeciwników jednocześnie. W dodatku gra wygląda po prostu świetnie (choć widać downgrade względem pierwszego gameplayu sprzed dwóch lat). Koniec końców jednak wielkiej rewolucji nie powinniśmy wypatrywać – czeka na nas w dużej mierze to, co znamy z „jedynki". Główna bohaterka wydoroślała, dojrzała i tego samego możemy spodziewać się po rozgrywce. Będzie mroczniej, brutalniej, a całość ma momentami wzbudzać w nas wątpliwości, kto jest w tym wszystkim naprawdę zły... ***[Ninho]***

OKIEM KALADINA

Wygląda na to, że 2020 rok spędzę zagrywając się w gry multiplayer. Moja miłość do League of Legends, Paladins czy Overwatcha wciąż bucha jasnym płomieniem o mocy tysiąca słońc, więc uwagą będę przyglądam się projektom Riot Games i Blizzarda. Choć wciąż nie bardzo widzę potrzebę wydawania Overwatcha 2 jako osobnej gry, to dam twórcom kredyt zaufania. Ponadto czekam z niecierpliwością na mobilną wersję LoL-a – Wild Rift. Wreszcie będę mógł zabijać miniony Ezrealem podczas jazdy autobusem! Żywię też nadzieję, że w 2020 poznamy trochę więcej szczegółów na temat kolejnych projektów Riot Games i będę się przyglądał nie tylko Legends of Runeterra. Ale ponieważ każdy potrzebuje czasem odskoczni, chciałbym by 2020 przyniósł wiele ciekawych produkcji na Switcha. Najmocniej kciuki trzymam za powrót do regionu Sinnoh i remake czwartej generacji Pokémonów (dopracowany i z całym dostępnym Pokédexem). Nie pogardziłbym też sequelem Zeldy: Breath of the Wild, ale podskórnie czuję, że to najwcześniej 2021.





GODS & MONSTERS

PC, PS4, XBO, NS | PRZYGODOWA GRA AKCJI | UBISOFT | II POŁOWA 2020

Twórcy Assassin's Creed: Odyssey raz jeszcze zabiorą nas do antycznej Grecji, choć będzie to zgoła odmienna wycieczka, bo tym razem stawiają na bardziej baśniowe klimaty. Na osobistą prośbę Zeusa niejaki Fenyx, bohater tej historii (dzięki kreatorowi stworzymy go od zera), wyruszy na Wyspę Błogosławionych, by zmierzyć się z poplecznikami złowrogiego Tyfona. **Oprócz walki z mitologiczną menażerią czeka nas sporo łamigłówek środowiskowych, a otwarty świat będzie mamić zmysły nie tylko główną ścieżką fabularną, ale też szeregiem opcjonalnych wyzwań i miejsc.** Do tego dorzućmy obowiązkowy rozwój bohatera i pozyskiwanie nowych talentów; te ostatnie będą związane z darami od bogów (dla przykładu buty Hermesa pozwolą na podwójny skok). Narrację ubarwi sam Homer, który będzie snuł opowieść o naszych perypetiach przed gromadką wnuków. Niestety gra zaliczyła delikatny poślizg, obecnie mówi się o premierze w drugiej połowie przyszłego roku. ***[Siekiera]***

GHOSTWIRE TOKYO

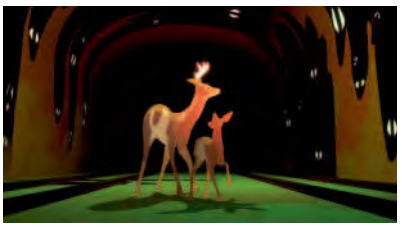
PC, PS4, XBO | SURVIVAL HORROR | TANGO GAMEWORKS | 2020

Po dwóch odsłonach specyficznego i nieco topornego, a mimo to uwielbianego przez wielu graczy (w tym mnie) The Evil Within, ekipa Tango Gameworks pod wodzą Shinjiego Mikamiego postanowiła pójść bardziej w kierunku thrillera. Pomimo tego w nowej grze ojca serii Resident Evil nie zabraknie motywów nadprzyrodzonych – na dalszy plan zostanie za to odsunięte straszenie. **Podczas rozgrywki zajmiemy się poszukiwaniem... całej populacji Tokio.** Po opustoszałych ulicach miasta snuć będą się kultyści i potwory, a bohaterowi przyjdzie walczyć z nimi przy użyciu magicznych mocy. O projekcie wciąż wiemy niewiele, ale można w ciemno zakładać, że będzie to przygoda równie pokręcona, jak ostatnie dokonania Mikamiego. ***[Otton]***

IGI: ORIGINS

PC, PS4, XBO | FPS, SKRADANKA | ANTIMATTER GAMES | 2021

Dla niektórych marka kultowa, przez większość dawno zapomniana. „Trójka" ma być prequelem – historia osadzona w zimnowojennej rzeczywistości 1980 roku opowie o wydarzeniach poprzedzających powstanie tytułowego Institute of Geotactical Intelligence. Wcielając się w agenta (bądź agentkę – do wyboru) brytyjskiego MI6, będziemy działać w ukryciu, głęboko za linią wroga, korzystając z szerokiego wachlarza broni i gadżetów. Twórcy obiecują, że duch oryginału zostanie zachowany; rozrzucone po całym globie misje (w jednej zawitamy nawet do Gdańska!) mają być **wypadkową skradanki i taktycznego shootera**. Otwarta struktura map pozwoli na sporą dowolność w obieraniu drogi do celu, oferując przy tym szerokie spektrum możliwości przy rozwiązywaniu napotkanych problemów. Twórcy chcą skupić się na dopracowaniu kampanii fabularnej, więc trybów sieciowych raczej nie uświadczymy, choć do premiery jeszcze daleko i wiele się może w tej materii zmienić. ***[Siekiera]***



WAY TO THE WOODS

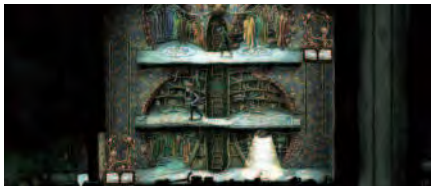
PC, XBO | PRZYGODOWA | ANTHONY TAN | 2020

Zapowiedziana jeszcze w 2015 roku gra najpierw zyskała uznanie wśród użytkowników Reddita oraz Twittera. Anthony Tan przedstawił historię jeleniej mamy i jej dziecka, przemierzających opuszczony przez ludzi świat. Developer zachwycił przede wszystkim urokliwymi szkicami koncepcyjnymi i jego pomysł szybko zyskał viralową popularność, co zachęciło Team17 do wydania gry. Wówczas jednak Tana dopadła szara, a dokładniej licealna codzienność i proces tworzenia Way to the Woods musiał wyraźnie zwolnić. Aż do 2019 roku, kiedy gra pojawiła się podczas konferencji Xboksa na E3 – z potwierdzeniem daty premiery (2020), platform (PC, konsola Microsoftu i Xbox Game Pass) i krótkim trailerem z najbardziej urokliwym gameplayem całych targów. ***[Ninho]***

THE RIFTBREAKER

PC, PS4, XBO | TWIN STICK SHOOTER, CRAFTING | EXOR STUDIOS | 2020

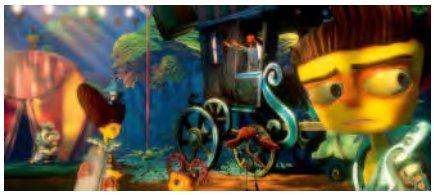
EXOR Studios bardzo szybko (bo po zaznajomieniu się z X-Morph Defense) stało się jednym z moich ulubionych polskich studiów. Ich recepta na sukces jest prosta – **dużo wybuchów, znakomity silnik fizyczny, masa barw i sporo taktyki w całej tej rozpierdusze**. Po niezwykle grywalnym, strzelankowym tower defense szczecinianie tym razem uderzają w Factorio na sterydach. Zadaniem zakutej w wielofunkcyjny egzoszkielet bohaterki jest przybyć na obcą planetę i wśród kąsających żyjątek zaprowadzić tam demokrację ogniem i ołowiem. A że nie jest w stanie uczynić tego sama, zanim natura przygniecie ją swą krwiożerczą biomasą, najpierw postawi bazę, zasili ją turbinami, obuduje murem i obstawi wieżyczkami. Postawione na złożach kopalnie będą kopać i przetwarzać, zbrojownia dostarczy broń i amunicję, a kontroler AI pozwoli zakorzenić jeszcze więcej wieżyczek na włościach. Cała reszta to ukazana w przepięknych barwach rzeź tysięcy Obcych. Dodatkowy plus dla streamerów: komendy na czacie pozwolą wspomagać lub jeszcze bardziej przeszkadzać gospodarzom transmisji. Brzmi jak wyzwanie, 9kier? ***[enki]***



CREAKS

PC I „KONSOLE" | PRZYGODOWA | AMANITA DESIGN | 2020

Jeszcze do niedawna wierzyłam – a dowód w pierwszym zdaniu recenzji Pilgrims – że Creaks wyjdzie jeszcze w tym roku, ale niedawne przesunięcie daty premiery podeptało i posypało wapnem moje marzenia. Wątpię, by nowa produkcja Amanity zachwyciła mnie tak jak Chuchel, ale informacja, że ekipa robi coś nowego, zawsze wywołuje w moim sercu przyjemne ciepełko. Creaks wygląda jak ciemniejsze Machinarium, choć tym razem w roli głównej wystąpi nie sympatyczny robot, lecz najzwyklejszy w świecie człowiek, któremu wysiadają korki. Rusza więc do piwnicy, coraz dalej i dalej zapuszczając się w nieznany świat i poznając zamieszkujące go stworzenia. **Produkcja wygląda na klasycznego i, co stanowi już tradycję w przypadku tego studia, pozbawionego dialogów point'n'clicka**. Kto się założy, że – choć będzie to raczej produkcja z prawdziwszą fabułą – i tym razem Amanita upchnie w grze mrowie opcjonalnych scenek i interakcji? ***[9kier]***



PSYCHONAUTS 2

PC, PS4, XBO | PLATFORMOWA | DOUBLE FINE | 2020

W cztery lata od pierwszych zapowiedzi to wciąż zagadka. **Fabuła ma się rozgrywać bezpośrednio po VR-owym spin-offie** (In the Rhombus of Ruins) i przenieść nas z letniego obozu do kwatery głównej Psychonautów. (Zresztą zmagających się z kryzysem przywództwa oraz niebezpodstawnymi oskarżeniami o eksperymenty z nekromancją). Raz jeszcze ruszy na platforming po zwichrowanych psychikach; na tegorocznym E3 pokazano, co kryje się pod czerepem znanego skądinąd doktora Loboto (miks korporacyjnych boksów z gabinetem dentystycznym) i ogłoszono, że Double Fine dołączyło do rodziny Microsoftu (dodatkowe środki przydadzą się na szlify, nie wpłyną natomiast na listę platform docelowych). Wciąż nie znamy nowych psionicznych mocy, natomiast wiemy coś niecoś na temat reformy już istniejących (telekineza nie będzie ograniczała się do predefiniowanych interakcji, pyrokineza pozwoli nam swobodnie manipulować płomieniem). ***[Mateusz Witczak]***

OKIEM SPIKAINA

Dla wielu koniec roku to czas nadziei na kolejny, a ja, jak co dwanaście miesięcy, mam głównie nadzieję, że do końca życia uda mi się nadrobić znaczącą część zaległości. A jest coraz trudniej, bo nawet z ostatnich miesięcy na kupce wstydu pozostawały mi tak ważne rzeczy jak Disco Elysium czy Star Wars Jedi: Upadły Zakon. Nie zmienia to jednak faktu, że czekam na remastery Langrissera I i II (żeby grać w starej oprawie graficznej), na remake FFVII, Watch Dogs Legion, Trials of Mana, Cyberpunka 2077, Minecraft Dungeons i oczywiście na Animal Crossing: New Horizons oraz sequel ostatniej Zeldy. Łącznie jakiś milion godzin, które znowu trzeba będzie przerzucić na następny rok.

MOUNT & BLADE II: BANNERLORD

PC, PS4, XBO | AKCJA | TALEWORLDS | MARZEC 2020

Kto dziś nosi na co dzień białą broń u pasa? Kto musi bronić życia w pojedynkach? Nikt. A jednak pragnienie zasmakowania awanturniczego życia średniowiecznego żołnierza/banity/marudera, tkwi w każdym z nas. I to właśnie dla nas stworzono serię Mount & Blade – sandboksa niemal idealnego. Gra wprawdzie kusiła nas jakąś pretekstową fabułą, lecz każdy kto odpalił ten tytuł już po kilku minutach dał się uwieść czarowi przemierzania średniowiecznych krain wraz z grupą straceńców i rąbania mieczem kogo popadnie. Sama walka wprawdzie nie należała do szczególnie realistycznych, ale satysfakcja z przeprowadzenia szarży kilkudziesięciu jeźdźców, a potem dźgania kopiami, cięcia mieczami i dziurawienia bełtami, była nie do podrobienia. Do pełni szczęścia brakowało tylko tego, aby gra sama nie wyglądała, jakby ją stworzono w dawnej epoce.

I właśnie to obiecują nam sympatyczni Turcy z TaleWorlds. Obok świeżutkiej oprawy wizualnej, Mount & Blade II ma mieć również poprawioną SI, oraz rozwiązaną na nowo mechanikę oblężenia, z szerszym zastosowaniem machin oblężniczych. Poza tym to wciąż ten sam, świetny pomysł na prostą rąbankę. ***[DaeL]***

OKIEM ALLORA

Najważniejsze… no dobra, najważniejszych wydarzeń będzie kilka, choć jeśli idzie o długofalowy skutek, na czoło wysuwa się premiera nowej generacji konsol, czyli Projektu Scarlett Microsoftu (jak zwany jest obecnie kolejny Xbox) oraz PlayStation 5 (bo Sony w nazwy kodowe się nie bawi). Obie będą bazowały na układach AMD, a ich moc obliczeniowa ma wystarczyć do grania w 4K przy co najmniej 60 fps-ach (Microsoft podkreśla właśnie płynność – i ray tracing – podczas gdy Sony woli gadać o 8K). Jeśli dodać do tego kompatybilność z obecną generacją (a także wcześniejszymi)… cóż, z jednej strony super, zwłaszcza że na nowym Xboksie ma zadziałać moja kierownica i obie Forzy, z drugiej pecetowców czekają spore wydatki, bo już za chwilę gry będą miały dużo wyższe wymagania. To jednak dopiero pod koniec 2020 i w kolejnych latach. Ale czas nie będzie mi się dłużył, bo będzie przecież Ghost of Tsushima, Evil Genius 2, Minecraft Dungeons, Watch Dogs Legion, Dying Light 2 czy wreszcie Final Fantasy VII i – rzecz jasna – Cyberbunk 2077. Generalnie 2020 zapowiada się więc świetnie, choć kasę na to wszystko warto zacząć zbierać już teraz…

IRON HARVEST

PC, PS4, XBO | STRATEGIA | KING ART GAMES | 1 WRZEŚNIA 2020

Wszystko zaczęło się od Jakuba Różalskiego. Malarz stworzył uniwersum „1920+", w którym realia Europy po I wojnie światowej łączą się z zaawansowaną technologią – przede wszystkim mechami, które wspomagają żołnierzy w walce. Fabularnie Stary Kontynent został natomiast podzielony pomiędzy trzy mocarstwa: Imperium Saksonii, Republikę Polanii oraz Rusviet, a same roboty stały się dla powojennego krajobrazu czymś zupełnie zwyczajnym. Jeśli kiedykolwiek widzieliście obrazy Włodzimierza Tetmajera, to potraficie sobie wyobrazić łany pszenicy, wśród nich ludzi, a gdzieś w tle (to już wizja Różalskiego) wielkie maszyny kroczące, niszczące plony ciężko pracujących chłopów. Wizja artysty aż prosiła się o zgamifikowanie. Jako pierwsza powstała klasyczna gra planszowa – Scythe. A teraz czas na podbój wirtualnej rozrywki. **Iron Harvest to RTS, w którym przyjdzie nam m.in. „kontrolować olbrzymie dieselpunkowe roboty" w ramach rozgrywki przypominającej Company of Heroes.** Podczas gamescomowego dema wziąłem we władanie oddział Polanian, wśród których znalazł się także niedźwiedź Wojtek. Z racji przewagi wrogiej frakcji, moim zadaniem okazała się partyzancka walka pozycyjna. Bardzo istotne było wykorzystywanie ukształtowania terenu – odpowiednie ustawienie żołnierzy za osłonami pozwalało kończyć potyczki zwycięsko nawet z przeważającymi siłami wroga.

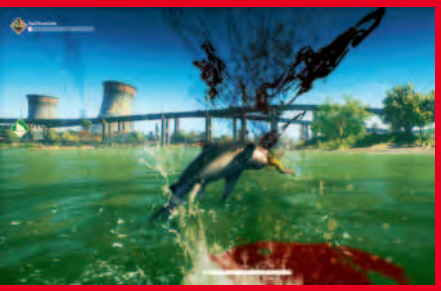
Przy tym wszystkim grze wciąż wyraźnie brakowało szlifu, jednak twórcy mają niemal rok na poprawki i dopieszczanie produkcji. Możliwie najlepsza kondycja Iron Harvest na premierę jest o tyle istotna, że bardzo mało na rynku mamy obecnie dobrych RTS-ów, a jeśli dodać do tego tak ciekawy i nietypowy świat przedstawiony, to aż szkoda byłoby zmarnować drzemiący w pomyśle potencjał. A przy okazji zawieść wszystkich tych, którzy zaufali twórcom podczas kickstarterowej kampanii – zebrano wówczas blisko 1,3 miliona dolarów(*). ***[Ninho]***

(*) To o pół miliona mniej, niż zgarnęła wspomniana wcześniej planszówka osadzona w uniwersum „1920+".

MANEATER

PC | SHARK-PG | TRIPWIRE INTERACTIVE | 2020

Hype na to shark-PG zdążył nieco osłabnąć, a największa w tym zasługa samych twórców, którzy kilkukrotnie już przesuwali datę premiery. Gwoździem do trumny dla wielu graczy okazało się natomiast ogłoszenie czasowej wyłączności na Epic Games Store. W dodatku dotychczasowe fragmenty rozgrywki zaprezentowane podczas branżowych tragów pokazują to, jak *cool* ma być to gra, ale jednocześnie, jak bardzo nudna może się okazać. Gameplayowo wszystko sprowadza się bowiem do dwóch zapętlonych czynności: płyń i jedz, płyń i jedz, płyń i jedz... Moje pierwsze skojarzenie powędrowało do mobilki – Hungry Shark Evolution, starsi gracze pamiętają pewnie też Jaws Unleashed na PS2. Aby osiągnąć sukces, Maneater musi być czymś bardziej złożonym i twórcy zdają sobie z tego sprawę. A przynajmniej przy każdej okazji podkreślają, że gra będzie oferować o wiele więcej i faktycznie okaże się RPG w otwartym świecie, z fabułą, która ma nie być jedynie pretekstem do pożerania dziesiątków ludzi. Oby, bo zwykłą „wodną masakrę" mam już na telefonie. ***[Ninho]***



GENESIS NOIR

PC | PRZYGODOWA | FERAL CAT DEN | 2020

Monochromatyczna przygodówka studia Feral Cat Den robi wszystko, by wyróżnić się z tłumu innych artystycznych indyków. No man, bohater tej nietuzinkowej opowieści, pragnie za wszelką cenę uchronić swą wybrankę od niechybnej śmierci. By to zrobić, musi zapobiec rozprzestrzenianiu się wszechświata, akcja gry bowiem toczyć się będzie na granicy czasu – przed Wielkim Wybuchem i tuż po nim. **Niebanalnej tematyce wtórować ma równie oryginalna oprawa w stylu noir**, łącząca trójwymiarowe, abstrakcyjne plansze z płaskimi modelami. Z kolei sama rozgrywka skupi się na eksploracji przedziwnych światów i oddziaływaniu na elementy otoczenia. Wchodzenie w proste interakcje z przedmiotami bądź postaciami pozwoli poznać skutki naszych czynów, a w konsekwencji zmienić bieg historii i wpłynąć na lot pocisku, który nieustannie pędzi w kierunku Miss Mass, ukochanej bohatera. Mówiąc o inspiracjach, twórcy w jednej linii stawiają pocieszne przygodówki Amanita Design i poezję Williama Blake'a. ***[Siekiera]***

FINAL FANTASY VII REMAKE

PC, PS4, XBO | DZIECIŃSTWO: REMASTERED, RPG | SQUARE ENIX | MARZEC 2020

"Dzień dobry, czy mają państwo może czas porozmawiać o najlepszej grze, jaką stworzył gatunek ludzki?", pytam od wielu lat przez polskie domofony, kiedy ktoś odbierze i rzuci to znudzone, zmęczone "taaaak?". Rzadko kto kontynuuje rozmowę, rzadko kto ma ochotę mnie do mieszkania wpuścić, ale nie poddaję się i nie poddam, dopóki cały świat nie przyjmie wspaniałości arcydzieła jakim jest Final Fantasy VII za bezdyskusyjny pewnik.

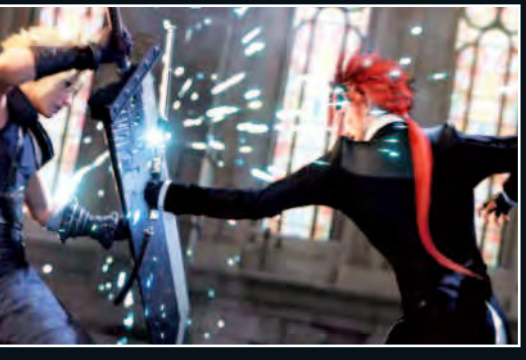
Możliwe, że nareszcie pójdzie mi trochę łatwiej – Square Enix planuje wypuścić pierwszy rozdział remake'u już w marcu przyszłego roku, co znaczy, że przekonywać będę do ślicznej graficznie, niesamowicie animowanej, cudownie brzmiącej (i tak dalej) produkcji z czasów nowoczesnych, a nie przedpotopowej pikselozy z 1997 roku, która – z żalem przyznaje – raczej nie ma szans się dzisiejszym graczom podobać.

Wszystko, co na razie na temat tego remake'u pokazano, uderza we właściwe ośrodki odpowiedzialne w ludzkim ciele za generowanie nostalgii – nie mam do czego się przyczepić, bo ta gra wygląda dokładnie tak, jak wyglądała w mojej głowie, kiedy pierwszy raz ją zobaczyłem na malutkim ekranie CRT jakiegoś prehistorycznego komputera. Tylko że wygląda tak naprawdę, a nie dzięki dziecięcej wyobraźni. A momentami nawet lepiej – chociażby kiedy widzę Ifryta nie jako przerywnik filmowy odpalany w trakcie walki, ale jako postać, która fizycznie w niej występuje i można wydawać jej polecenia. No słów nie mam.

Słyszałem plotkę, że nad grą pracuje aktualnie pół Japonii – i dobrze, bo przecież nie ma opcji, żeby fani wybaczyli Square jakiekolwiek potknięcie. Byliśmy w stanie znieść dziurawą „piętnastkę", która trzymała się sklejona na ślinę i dobrą wiarę, ale pomyłki w przypadku „siódemki" są nieakceptowalne. I twórcy zdają się o tym wiedzieć, bo **materiał źródłowy pozostaje praktycznie bez zmian**: ostatnio chwalono się, że nie wycięto nawet takiej głupoty jak minigierka polegająca na robieniu przysiadów.

Jedyne co mnie martwi, to zapowiedź rozszerzenia fabuły o rzeczy, które dopisano do niej po premierze – wiecie, cały ten bełkot o Genesisie z Crisis Core i tym podobne. Na razie niewiele o tych zmianach i dodatkach wiadomo – poza dodaniem informacji o tym, że ekoterroryści z AVALANCHE pomagali podczas wojny złemu-niedobremu Wutai – ale mam nadzieję, że będzie ich jak najmniej. Bo chociaż „siódemka" miała fabułę absurdalną, przypominającą podczas prób relacjonowania równie niezrozumiałe dzieła Hideo Kojimy, to jednak jak już ktoś wykonał trochę pracy, żeby ją zrozumieć, to nigdy nie będzie w stanie jej zapomnieć. I potem, jak ja, będzie chodził od drzwi do drzwi głosząc dobrą nowinę. Obyśmy mogli robić to dalej w marcu, albo – jeszcze lepiej – oby nie było to już potrzebne, bo gra znowu przemówi sama za siebie. ***[Berlin]***

NADZIEJE 2020



HADES

PC | AKCJA • RPG, ROGUELIKE | SUPERGIANT GAMES | DRUGA POŁOWA 2020

Jako że Hades jest już od roku we wczesnym dostępie w sklepie Epica, ogrywam go na bieżąco, gdy tylko pojawia się kolejny akt. Twórcy z Supergiant – ci sami, którzy wcześniej dali graczom Bastion, Transistora i Pyre – stworzyli wybuchową mieszankę, która zawstydza poprzednie gry studia. Wyobrażam sobie, że byłby angażujący jako zwykły action RPG, ale dodanie do niego proceduralnie generowanych elementów (losowego ekwipunku, zmieniającej się nieustannie mapy podziemnego królestwa) uczyniło z niego prawdziwą petardę. **Hades to mnóstwo świetnych decyzji projektowych**, wśród których mogłabym wymienić m.in. znalezienie kompromisu pomiędzy nieustannym progresem a permaśmiercią, osadzenie akcji w konwencji mitologii greckiej, rewelacyjną oprawę audiowizualną (zwłaszcza voice acting oraz fantastycznie narysowanych bogów i herosów), ciekawe uzbrojenie. Ostatni akt zachwycił mnie swoją mechaniką, a to ponoć nie wszystko, co Supergiant ma w kwestii swojego najnowszego tytułu do powiedzenia. Choć Hades przeznaczony jest do wielokrotnego ogrywania, myślę, że zrobię sobie od niego kilka miesięcy przerwy, skoro ma zadebiutować już w drugiej połowie 2020 – żeby ponownie móc się nim cieszyć jak dziecko, które dostało nową zabawkę. ***[9kier]***

LITTLE NIGHTMARES II

PC, PS4, XBO, NS | PLATFORMOWA, LOGICZNA | TARSIER STUDIOS | 2020

Porzucamy Paszczę, by odbyć długą i niebezpieczną podróż do nowego miejsca potencjalnych koszmarów, tajemniczej Wieży Sygnałowej. Znana z oryginału Six nie będzie tym razem osamotniona – w przemierzaniu świata dziecięcych lęków wesprze ją drugi bohater, młody chłopak o imieniu Mono. To właśnie nim pokierujemy, a za ruchy Six odpowie sztuczna inteligencja. Twórcy ponownie szykują nam dwuwymiarowego platformera bazującego na unikaniu zagrożenia (choć pojawią się też zupełnie nowa mechanika związana z walką i obroną) oraz rozwiązywaniu łamigłówek środowiskowych. Te ostatnie mają być bardziej zróżnicowane, bo przy pokonywaniu przeszkód konieczna będzie ścisła współpraca naszych milusińskich. Mimo zapowiedzianych nowości, twórcy nie zamierzają zmieniać jednego – ponurego, niepokojącego klimatu opowieści. ***[Siekiera]***

ORI AND THE WILL OF WISPS

PC, XBO | PLATFORMÓWKA | MOON STUDIOS | 11 LUTEGO 2020

Pierwsza część zachwyciła miliony graczy na całym świecie, nieświadomych nawet, że mają przed sobą nie tylko doskonałą platformówkę, ale także jedną z najlepszych metroidvanii w historii. Następczyni nie zamierza zbaczać z tej ścieżki – raz jeszcze trafimy do baśniowego i przepełnionego nostalgią świata, gdzie nieśmiało uronimy w toku wydarzeń (tym razem poza granicami lasu Nibel) łezkę czy dwie. A także połamiemy ze złości pada, bo mimo pojawienia się autosave'ów (zamiast aktywowanych ręcznie miejsc odrodzenia) **liczniejsi niż w pierwowzorze bossowie z pewnością napsują nam krwi**. W ucieczce przed nimi pomogą niewidziane wcześniej umiejętności, które wzmocnimy i dostosujemy do naszych potrzeb dzięki nowemu systemowi odłamków. Rewolucyjnych zmian nie powinniśmy się raczej spodziewać, ale Ori w swojej pierwotnej formie był już bliski ideału. ***[Witold]***

PREDATOR: HUNTING GROUNDS

PS4 | AKCJA | ILLFONIC GAMES | 2020

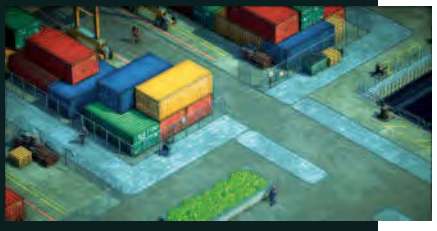
Najsłynniejszy kosmiczny łowca głów wydaje się idealnym kandydatem do gry, której filarem ma być **asymetryczny multiplayer**. Po jednej stronie barykady stanie czteroosobowa grupa uzbrojonych po zęby, acz podatnych na zranienia i stosunkowo wolnych komandosów (zagramy nimi w trybie FPP), po drugiej niezwykle szybki i trudniejszy do ubicia Predator (w tym wypadku kamera wyląduje za plecami postaci). Ludzie w pojedynkę niewiele zdziałają, więc kluczem do sukcesu będzie ścisła współpraca, z kolei zmasowany atak z wielu stron może się okazać dla Predzia zabójczy, dlatego też będzie musiał działać dyskretnie i atakować z zaskoczenia. Do tego przyda się kamuflaż oraz nadgarstkowe ostrza lub nie mniej ikoniczna włócznia; nie zabraknie również działka plazmowego zainstalowanego na ramieniu i dodatkowych trybów widzenia. Najnowszy projekt autorów Friday the 13th będzie **propozycją skierowaną wyłącznie dla amatorów zabaw sieciowych** – twórcy nie przewidują trybu fabularnego ani rozgrywek singlowych. ***[Siekiera]***

OKIEM DAELA

Nadziei na 2020 rok mam chyba równie wiele co lęków. A lęki biorą się stąd, że parę wyczekiwanych przeze mnie tytułów nie prezentowało się ostatnio najlepiej. Taki Vampire: the Masquerade – Bloodlines 2 dał nam posmakować nieco mdłej i bezkrwistej walki, remake System Shocka zmienia silniki jak rękawiczki, a twórcy Necromundy – miast opublikować wersję beta swojej gry – zdaje się, że wrócili do deski kreślarskiej. Na szczęście nie zawodzą Polacy. Carrion chyba spełni moje marzenie o zostaniu monstrum rodem z filmów Carpentera albo innego Cronenberga, a Cyberpunk 2077… pobawię się przez chwilę we wróżbitę Macieja i powiem wam, że pewnie powalczy o tytuł gry roku. A w moim sercu będzie walczył o to miano z Crusader Kings III – o ile Szwedzi z Paradoksu nie schrzanią roboty, czego lękam się straszliwie. No ale to nie koniec smakowitości, jakie czekają na nas w 2020, bo przyjdzie nam jeszcze wcielić się w najgorszy koszmar hord piekielnych w Doom Eternal oraz poszarżować z szablami na mechy w Iron Harvest. Będzie wesoło.

XENONAUTS 2

PC | TUROWA | GOLDHAWK INTERACTIVE | 2020



Zaburzenie postrzegania czasu to – oprócz sond wtykanych w miejsca, o których lepiej nie wspominać – jedno z najczęstszych doświadczeń osób rzekomo porwanych przez kosmitów. Najwyraźniej wszyscy doświadczyliśmy takich zaburzeń całkiem niedawno, bo jestem pewien, że premiera Xenonauts 2 miała nastąpić w roku 2019. Ale co się odwlecze, to nie uciecze. Developerzy udostępnili wczesną wersję gry swoim fanom, zebrali potężny feedback i w pocie czoła pracują, by w końcu wydać nieco spóźniony tytuł.

Xenonauts 2 nie będzie sequelem w klasycznym tego słowa znaczeniu i nie pokaże nam losów ludzkości po pierwszej wojnie z Obcymi. **To raczej remake gry z 2014, utrzymujący te same zimnowojenne realia i fundamentalne założenia, ale twórczo rozwijający pomysły z pierwszej części.** Jak przyznają sami twórcy gry, w 2014 byli oni skrępowani obietnicą stworzenia repliki oryginalnego UFO/X-Coma. Druga część, choć stworzona z myślą o tym samym miłośniku gier taktycznych pragnącym postrzelać do kosmitów, będzie miała o wiele wyrazistszą własną tożsamość. ***[DaeL]***

EVIL GENIUS 2: WORLD DOMINATION

PC, PS4, XBO | REBELLION | 2020

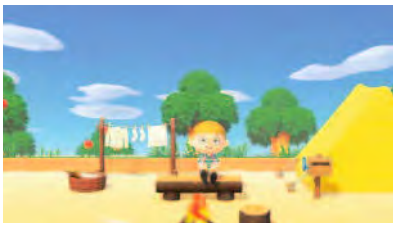
Oryginał był dobrą strategią ekonomiczną dla fanów klasycznych filmów z Jamesem Bondem. O tyle ciekawą, o ile wcielało się w niej w geniusza zła, a Bondów to się na pęczki eliminowało, gdy ci próbowali dostać się do tajnej bazy. Sequela (no, nie licząc gierek fejsbukowych) doczekamy się dopiero w 2020. I wygląda na to, że warto czekać, bo – **zachowując klimat oryginału – poprawiono wszystko, co poprawić się dało:** od grafiki, przez liczbę dostępnych opcji, po sam fakt, że baza będzie mogła mieć wiele poziomów, a i bohaterów do wyboru będzie więcej niż jeden, z różnymi dobrymi i złymi... znaczy pożytecznymi, i niekoniecznie, stronami. Do tego – wbrew filmom – będziemy mogli liczyć na dużo większą inteligencję minionów, co przełoży się na możliwość spędzania czasu na knuciu o podbijaniu świata, a nie niańczeniu idiotów, którzy mają problemy z najprostszą eliminacją sił dobra przy pomocy pił tarczowych i rekinów. ***[Al]***

OKIEM KRIGORA

Na naszej liście zabrakło gry z serii Battlefield – a wierzę, że ta powstaje i będzie miała premierę wraz z nowymi konsolami (o których, nawiasem mówiąc, piszemy w prognozach sprzętowych). Kto wie, może to nawet będzie Bad Company 3? Słyszałem też plotki, że powstaje nowy Dead Space. Ostatnia część była co prawda już bardziej strzelaniną niż horrorem, ale mnie przypadła do gustu – czekam więc na kontynuację, niezależnie od tego, jak miałaby wyglądać. Może właśnie nad tym tytułem po cichu pracuje Respawn Entertainment, które wypuściło teraz Upadły Zakon? Coś może być na rzeczy tym bardziej, że Visceral – czyli studio odpowiedzialne m.in. za ostatniego DS – tuż przed zamknięciem pracowało nad grą action adventure w świecie Star Wars. Brzmi znajomo? Być może Respawn przejął po nich nie tylko koncepcje dotyczące Gwiezdnych Wojen, ale i uniwersum Dead Space. Poza tym standardowo czekam na nowego CoD-a – cholera, nic nie poradzę, lubię tę serię. Wypatruję też kontynuacji – to bardziej moje marzenie niż przypuszczenie – nieco zapomnianego już dziś cyklu Resistance. Ostatnia odsłona pojawiła się jeszcze na PS3 w 2011 roku. Byłoby cudownie, gdyby gra wróciła wraz z PlayStation 5.

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

NS | SYMULATOR ŻYCIA | NINTENDO | 20 MARCA 2020



Zabawna sytuacja z tym opóźnieniem nowego Animal Crossing, bo bardzo możliwe, że twórcy wcale nie potrzebowali aż tyle dodatkowego czasu (pierwotnie gra miała ukazać się jeszcze w tym roku), ale krótsza obsuwa oznaczałaby premierę na zimę. Tymczasem ze względu na wyspiarski charakter – przypominam, że tym razem prawdopodobnie budować będziemy całą osadę od podstaw, właśnie na wyspie – jest to najmniej odpowiednia pora roku. **Mamy do czynienia z symulatorem życia zsynchronizowanym z czasem rzeczywistym** i dotyczy to nie tylko tego, że wieczorem (na żywo) można nie zdążyć do sklepu (w grze) albo że nocą (na żywo) łapie się inne robaki (w grze) niż w południe. Jak najbardziej odczuwać też będziemy właśnie zmiany pór roku, obchodzić przeróżne święta czy urodziny zwierzęcych mieszkańców. Cieszy śliczna oprawa, jest nadzieja na muzykę równie dopełniającą klimat, co w New Leaf na 3DS-ie, no i... jest crafting. Hurra? Pewnie już to gdzieś pisałem, ale: na nic innego tak nie czekam! ***[spikain]***

LEGO STAR WARS: THE SKYWALKER SAGA

PC, PS4, XBO, NS | PLATFORMOWA | TRAVELLER'S TALES | 2020

Czy Moc może być plastikowa? Seria Lego Star Wars już zdążyła to z powodzeniem udowodnić – a w nadchodzącym roku dostaniemy komplet. The Skywalker Saga **będzie niejako podsumowaniem skupiającym w jednym miejscu dziewięć kinowych hitów spod znaku Gwiezdnych Wojen**. Będzie więc możliwość „zaliczenia" wszystkich kluczowych dla rodu Skywalkerów wydarzeń i poznania największego dotychczas zestawu postaci – oczywiście wszystko jest wykonane w charakterystycznym dla serii stylu i z odpowiednią dawką humoru. Twórcy dadzą nam dowolność w kolejności przechodzenia kolejnych epizodów, a całość mają spinać interaktywne huby, które same w sobie zapewnią dodatkową rozrywkę, np. losowymi starciami z siłami Imperium. Zgodnie z duchem czasu cała gra ma być odświeżona i udźwiękowiona – pojawi się jednak możliwość wyłączenia dialogów, by powrócić do korzeni serii Lego, kiedy postacie porozumiewały się co najwyżej mimiką i pochrząkiwaniami. ***[Krigore]***

THE SETTLERS

PC | RTS • EKONOMICZNA | UBISOFT DÜSSELDORF | 2020

Ostatni raz ogrywałam Osadników pod koniec zeszłego roku (moje subiektywne zestawienie możesz zobaczyć tu: bit.ly/2KJammh) i z siedmiu, nie licząc mobilnych, odsłon nie podobały mi się zaledwie dwie. Jestem więc, nie ukrywam, podekscytowana tym, że reboot dostaje jedna z moich ulubionych serii. Liczę przy tym, że Ubisoft Düsseldorf nie spróbuje zrobić z Settlersów kolejnego Champions of Anteria. Udostępnione materiały sugerują, że choć walka będzie oczywiście obecna, rdzeniem rozgrywki pozostanie ekonomia. Ekipa obiecuje mechanizmy znane z poprzedników (niestety nie zdradza które), a także **nowy system żywieniowy, alternatywne metody zwycięstwa, a oprócz singla także sieciowego multiplayera**. Wszystko to, osadzone zresztą w quasi-średniowiecznym świecie po tajemniczym kataklizmie, będzie hulało na silniku Snowdrop, dzięki czemu poczynania (od wycinki drzew po wojaczkę) Osadników „uwikłanych w starożytną tajemnicę" i „zmuszonych do opuszczenia swoich rodzinnych stron" będą prezentowane bardzo szczegółowo. Moje dziewięć serc bije na alarm! ***[9kier]***

WEREWOLF
THE APOCALYPSE – EARTHBLOOD

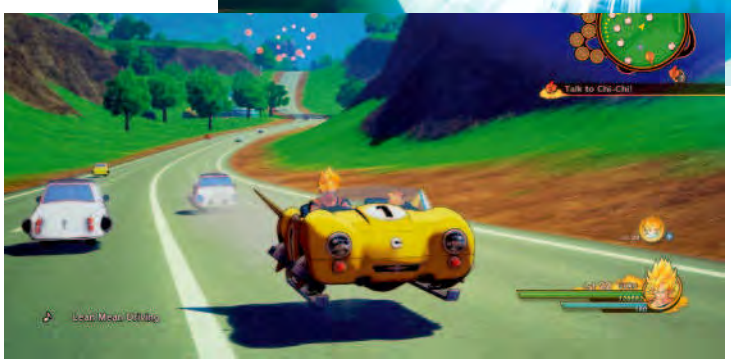
PC, PS4, XBO | ACTION RPG| CYANIDE STUDIO | 2020

Wilkołaki, uniwersum Świata Mroku i action RPG, a to wszystko spod dłuta francuskiego Cyanide Studio, autorów m. in. serii Blood Bowl (zresztą wciąż dającej radę nawet po latach) oraz dwóch części Styksa. O samej grze w zasadzie wiadomo jeszcze niewiele – historia z pazurem toczyć będzie się wokół postaci Cahala, członka zagrożonego wyginięciem wilkołaczego klanu. Pierwotnie wygnany ze swojej watahy powraca, by toczyć boje z megakorporacją Pentex, lubującej się w niszczeniu środowiska i szeroko pojętym konsumpcjonizmie. Na razie twórcy zaserwowali nam tylko taki sobie trailer bez grama gameplayu oraz owianą nutką tajemnicy datę premiery – pograć mamy w 2020 roku. ***[Bastian]***

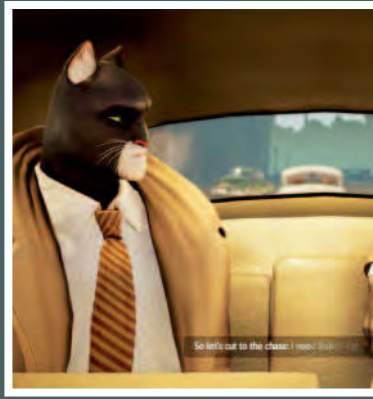
DRAGON BALL Z: KAKAROT

PC, PS4, XBO | ACTION RPG | CYBERCONNECT2 | 2020

Kolejny raz to samo? Niby tak, ale nie do końca. Japończycy bez litości eksploatują jedną z najpopularniejszych serii anime – tym razem **dostaniemy nastawionego na akcję rolpleja**, w którym wcielimy się w Goku. Wraz z głównym bohaterem przejdziemy przez fabułę Dragon Ball Z, bawiąc się w otwartym – w ramach danego etapu – świecie. Nie tylko powalczymy z dobrze już znanymi wszystkim fanom przeciwnikami (który to już raz...), ale i będziemy mieli okazję pogadać z innymi postaciami, oddać się różnorakim aktywnościom, jak choćby łowieniu ryb czy... jedzeniu, a także udzielić pomocy znajomym, wypełniając dla nich różnorakie zadania na boku. Choć treścią gry docelowo ma być ujęta zręcznościowo walka, Kakarot najpewniej będzie tytułem, który pozwoli zobaczyć świat Dragon Ball Z od nieco innej niż zazwyczaj, bardziej swojskiej strony. ***[Krigore]***



Kto by się spodziewał, że tegoroczny worek z prezentami dla singlowców sponsorować będą literki E i A?! Biorytmy Elektroników idą w górę, takoż i oceny ich najnowszych gier. Poza tym przyglądamy się rzeczom pięknym zewnętrznie jak Planet Zoo, ale wewnętrznie jak prequel/spin-off The Binging of Isaac, czyli Legend of Bum-Bo. Jest też od dawna wyczekiwana rzecz wyciosana grubym dłutem z cyfrowego drewna. Pozwolę wam odgadnąć, która to. *[enki]*



STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 21 GIER**

GAME WALKER

STAR WARS JEDI: UPADŁY ZAKON

- AUTOR: KRIGORE
- PC PS4 XBO
- STRONA: 38

Krigore: Podwójny, a w zasadzie potrójny, jeśli chcielibyśmy być uszczypliwi, sukces. Nie dość, że EA wypuściło niezabugowaną grę, to jeszcze jest to dobra, singlowa gra i zarazem najlepszy tytuł z uniwersum Gwiezdnych Wojen od lat. Koncepcyjnie może nie każdemu podejść – ale ja jestem zachwycony. To mój kandydat do gry roku.

AI: W końcu EA zrobiło grę singlową, bez loot boksów, bez mikrotransakcji i na dodatek na Unreal Engine. A że sprzedała się świetnie (co w pełni rozumiem), jest

BLACKSAD: UNDER THE SKIN

AUTOR: DAEL
PC PS4 XBO NS
STRONA: 46

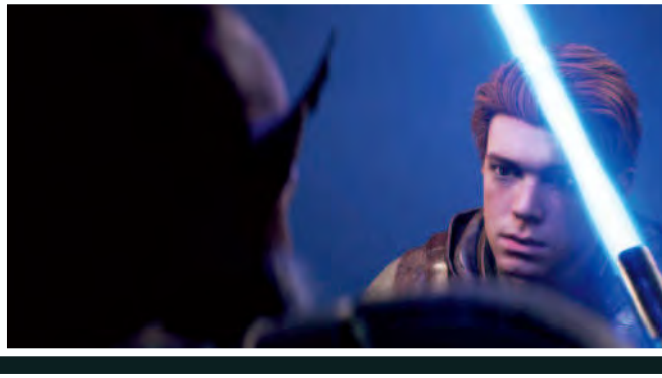
DaeL: Jest jazz. Jest noir. Jest suspens. Jest kot. Tylko nie ma kocich ruchów. Innymi słowy – świetna historyjka detektywistyczna, pomimo obecności zwierzaków zdecydowanie dla dorosłych, niestety popsuta przez kiepski interfejs i niewygodne sterowanie. Mógł być przygodówkowy hicior, wyszła gra dobra, choć nieco frustrująca.

enki: W temacie zwierząt postuluję stworzenie gry zainspirowanej „Usagi Yojimbo" w konwencji Ghost of Tsushima, „Cat Shit One" jako FPS-a i „Wodnikowym wzgórzem" w konwencji skradanki, RTS-a albo psychologicznego survival horroru.

Smuggler: Gra jest dobra, ale jej recenzja... o, panie, lubię takie zabawy formą. Warta przeczytania, nawet jeśli gra was zupełnie nie rusza.

9kier: Recenzja jest znacznie lepsza niż jej gra, i to nie wskutek mojego gościnnego występu. ;) Chciałabym, żeby twórcy poszli jeszcze bardziej w stronę interaktywnego filmu, bo sterowanie jest tragiczne, sekwencje przygodowe niepotrzebne, a brak możliwości obejrzenia znajdziek po ukończeniu zabawy – karygodny. Ukończyłam, ale zmęczyłam się bardzo.

Siekiera: Lubię takie nieoczywiste połączenia. Sprawdzę na pewno.



szansa, że na jednym tytule się nie skończy. I super! Zwłaszcza że dostaliśmy ostatnio świetnego „Mandalorianina", więc tematów jest aż nadto.

Smuggler: Liczyłem na grę z Mocą. Dostałem dość trywialny symulator parkouru w realiach SW. MOCne rozczarowanie jest ze mną, niestety. Tym bardziej że to nie jest zła gra i miała jak dla mnie spory potencjał. Tyle że poszła zupełnie nie w tym kierunku, co powinna.

Ninho: Pograłem kilka godzin i choć rozumiem zarzuty Smugglera, to ja się tam bawiłem bardzo dobrze.

enki: Zważywszy na to, że główną rolę gra Cameron Monaghan, nie obraziłbym się za crossover „Gwiezdnych wojen" z „Shameless".

9kier: Oczywiście z wątkiem LGBT!

Bastian: JA CHCĘ W TO ZAGRAĆ. :(A nawet nie lubię jakoś szczególnie „Star Treka".

Witold: Bawię się zaskakująco dobrze, chociaż wciąż nie mogę zrozumieć decyzji dotyczącej gatunku – souls-lite'y są ekstra, ale żeby Jedi walczył wręcz ze szturmowcami jak równy z równym? O tempora, o mores.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Najbardziej ekstremalne warunki, w jakich grałeś/aś?

Mac Abra: Na telefonie w czasie Ważnej Imprezy Rodzinnej tak, żeby nikt nie widział. Dodam, że to była Nokia, a ta gra to Snake.

DaeL: Myślałem, że Smuggler opowie jak go zamknęli w Mechanicznym Turku i musiał pokonać w szachy Napoleona. W moim przypadku ekstremalne gierkowanie wcale nie było takie ekstremalne. Ot, odpalało się coś na komórce na nudnych wykładach. Jedyne ryzyko polegało na tym, że wykładowca potraktuje to jako potwarz i człowieka zapamięta.

Bastian: Musiałem wbić golda w którymś z sezonów CTR Nitro-Fueled. A że 2 dni do końca zostały, to siedziałem i grałem u znajomych, u których wówczas nocowałem (pozdrawiam Natkę i Michała!).

Smuggler: Jakieś 5 dni grania po 18-20 h na dobę (zaraz po zakupie pierwszego w życiu kompa, gdy zasymulowałem u lekarza, żeby wyłudzić L4) podpada pod tę kategorię? No i grałem tak długo non stop w ME: Andromeda, aż dostałem zapalenia spojówki i łaziłem ze spuchniętym okiem po redakcji.

enki: Na i świeżo po studiach w poprzednim mieszkanio-poddaszu: zimą w czapce i rękawiczkach przy owiewanym wentylatorem grzejniku; latem – w zasadzie głównie w pocie czoła...

Ninho: Zwyczajnie, z kawusią, na kanapie przed telewizorem. I z Shenmue III – wytrzymanie bez ziewania i zaśnięcia to było ekstremalne przeżycie.

Allor: Na cheatach w Morrowinda, kilka dni non stop, by zrobić solucję. Zabiłem sobie przez to i klimat, i fabułę, a do tego niewyspany byłem i generalnie źle to wspominam.

Cerebrum: Wstyd opowiadać.

Siekiera: Mieszkając lata temu we Wrocku, wynajmowałem piwniczną norę zwaną żartobliwie mieszkaniem. Nie dość, że było zimno, to jeszcze przy wiosennych roztopach lubiło mi tę norę zalewać. A że w piwnicy wszystko schnie w zabójczym tempie, bywały okresy, że dotykając metalowej obudowy lub ekranu monitora, nie mogłem trzymać nóg na podłodze, bo zdarzały się przepięcia i raziło mnie prądem. W takich okolicznościach przyrody grało się i pisało teksty do CDA. Nigdy więcej.

Otton: Unikam grania w ekstremalnych warunkach, odkąd kiedyś przekonałem się na własnej skórze, że podczas burzy rzeczywiście lepiej nie używać komputera. Szczęście w nieszczęściu ucierpiał tylko router – i to częściowo. Później przez 2 tygodnie zastanawialiśmy się, dlaczego producent drukarki ciągle przywozi w ramach gwarancji urządzenia zastępcze z zepsutym ekranem dotykowym. Przy trzeciej „wyłudzonej" maszynie zastępczej (ale głowicę trzeba było przełożyć ze starej...) zorientowaliśmy się, że to wina spalonych podczas burzy wejść RJ-45.

9kier: Codziennie streamuję, siedząc w fotelu z laptopem na drewnianej podkładce na kolanach, a większość gier do recenzji przechodzę albo na rzeczonym fotelu, albo w łóżku. Trudne jest życie nieetatowych recenzentów...

Krigore: w pociągu, z laptopem na kolanach. A że to było dawno temu, to ekran się kiwał w rytm mijania kolejnych nierówności na torach.

FOOTBALL MANAGER 2020

- AUTOR: NINHO
- PC
- STRONA: 44

Ninho: Zmiany docenią wszyscy fanatycy piłkarskiego excela. Sports Interactive kontynuuje stopniowy, mało dynamiczny rozwój. Nowości jest na tyle dużo, by nikt nie mógł zarzucić, że sprzedaje się tę samą grę, tylko z nowym numerkiem. Jednocześnie jednak na tyle mało, by zostało coś na przyszły rok. I wszystko byłoby super, gdyby nie spartolony (być może, gdy czytacie te słowa, jest już lepiej, bo wleciał patch czy dwa) silnik meczowy.

enki: Myślę, że można by już w zasadzie przenieść cały biznes piłkarski w arkusze kalkulacyjne Football Managera. Jakoś, mam wrażenie, prawdziwsze rzeczy dzieją się tam niż na stadionowych murawach.

Bastian: Jak dla mnie – bardzo fajna gra o ziewaniu przy kompie.

Siekiera: Gdybym miał wytypować listę gier, których nie zabrałbym na bezludną wyspę, ta z całą pewnością wylądowałaby w pierwszej trójce.

Otton: Na bezludną wyspę tak, ale tak poza tym to już nie... Obok Fortnite'a należałoby ją wpisać na listę najgorszych uzależniaczy w świecie gier.

Krigore: całkiem fajny ten mod do Excela.

TERMINATOR: RESISTANCE

- AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
- PC PS4 XBO
- STRONA: 56

Siekiera: Grę naszpikowano rozmaitymi czasoumilaczami, które nawet nieźle sprawdzają się w praniu, ale samo strzelanie wypadło bardzo przeciętnie. Najbardziej jednak drażni, że za nudnego akcyjniaka z ambicjami zaśpiewano cenę jak za tytuł z górnej półki, a to już jest zwyczajne cwaniactwo. Za kwartał nikt o tej grze nie będzie pamiętał i to chyba najlepiej ją podsumowuje.

Smuggler: Cóż, na pewno lepsza niż najnowszy film... choć to akurat żadna sztuka.

Bastian: Ano. Kinowy Czeladnik to żenada przez wielkie rz.

enki: Nie trzeba było.

Ninho: Ale było można. Powszechna opinia jest natomiast taka, że Resistance to najlepsza gra z Terminatorem w historii. Ładny slogan reklamowy na przyszłość. Polecam się.

Krigore: Nie zapominajmy jednak o świetnych stołach pinball, które czasem jeszcze można spotkać.

Allor: No dobrze, niby fakt, że to najlepszy growy Terminator jaki wyszedł, ale i tak mam opór...

DaeL: Przynajmniej uchwycili estetykę mrocznej przyszłości, jaką pokazały pierwsze dwa filmy. Już za to należy się plus.

NEED FOR SPEED HEAT

AUTOR: BASTIAN
PC PS4 XBO
STRONA: 60

Bastian: No jeździ, tuninguje i ucieka się fajnie. Szczególnie nocą, gdzie policja szaleje, poczucie zaszczucia rośnie, a soundtrack przełącza się z latynoskiego plumkania w rytmie „Despacito" na sympatyczne dramenbejsy. Ale co z tego, skoro gros rozgrywki polega na grindzie waluty i reputacji na tych samych trasach, tyle że w lepszych wozach. Ale generalnie Heat jako wyścigi daje radę – bawiłem się godnie.

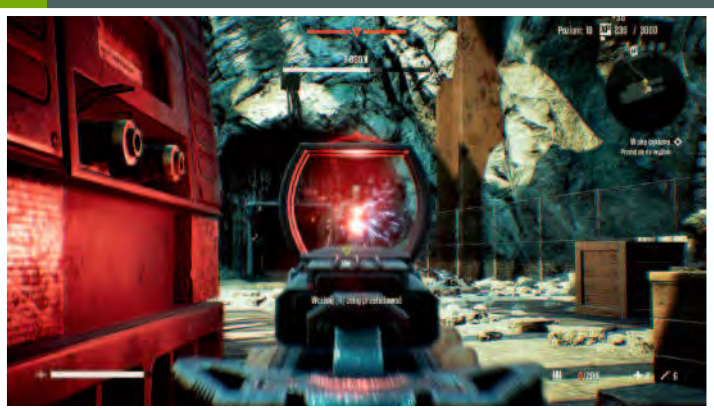
Allor: No nie wiem... niby lepszy od poprzednika, ale to niestety nie te N4S-y, co lat temu tak wiele, że już zapomniałem, kiedy...

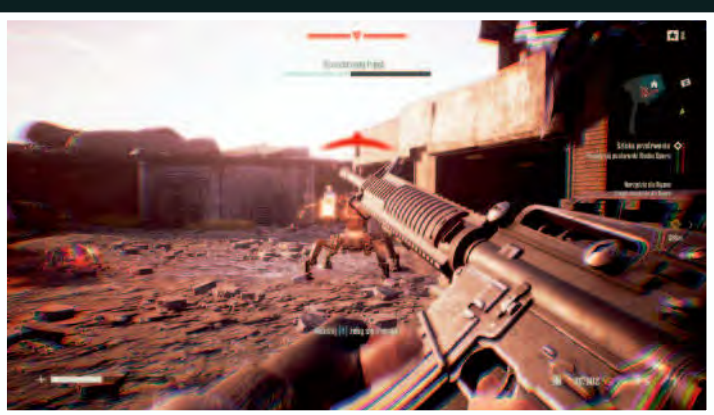
Ninho: Po Gamescomie byłem bardzo sceptyczny, ale Bastian obiecuje, że poprawiono optymalizację, która wówczas kulała nawet na PS4 Pro.

Cerebrum: „Wieśka Tico".

Otton: A dalej trzeba płacić grze za korzystanie z szybkiej podróży?

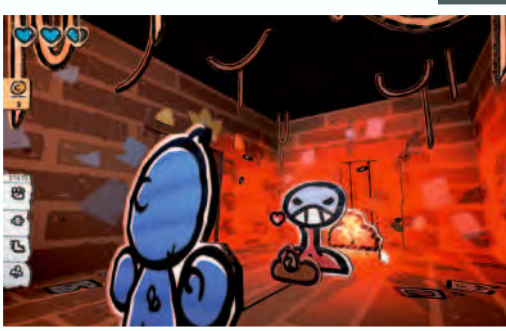
9kier: Jak w życiu.





THE LEGEND OF BUM-BO

AUTORKA: 9KIER
PC
STRONA: 58



9kier: Choć prequel Isaaca jest pełen odchodów, wcale nie jest g*wniany. W mojej opinii gameplayowo angażuje bardziej niż poprzednik – akurat mam słabość do gier taktycznych, więc było to do przewidzenia – choć wyobrażam sobie, że wielu entuzjastów serii zarzuci mu casualowość i „cotomawoglebyć". Bardzo się w nią wkręciłam i nie mogę przeboleć tylko wypuszczenia produkcji z takimi bugami (na szczęście są sukcesywnie łatane).

enki: Jak McMillen weźmie się za grę o kupie, to aż miło obcować z dziełem artysty.

Ninho: <Wstaw żart o kupie>

Bastian: „Grzegorz, smaruj stoły g***em! Nie szczędź ćwikły".

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Powrót jakiej growej marki byłby dla Ciebie najlepszym prezentem świątecznym?

Smuggler: Angry Bir... dobra, kogo ja oszukuję. Czy naprawdę muszę mówić, że Mass Effect?

Allor: Nie zawsze się z przedmówcą zgadzam, ale tak, Mass Effect – pod warunkiem że nie będzie miał absolutnie nic wspólnego z Andromedą. No i remake Final Fantasy VII na jakiejś sensownej platformie by mi się przydał (czytaj: PC lub Xbox).

Bastian: Dostałem Crasha, dostałem Spyro, dostałem WoW-a Classica. Życie zbyt mocno mnie rozpieszcza, bym śmiał oczekiwać czegoś więcej. Może Neverwinter Nights...?

Mac Abra: Mnie się marzy raczej powrót całych gatunków... uczciwe turowe strategie, symulatory lotu... ech.

Cursian: Świątynia Pierwotnego Zła. Niekoniecznie ten sam świat, ale podobne zasady walki poproszę.

DaeL: Sensible Soccer. Ale w takiej klasycznej wersji, nie jako trójwymiarowy potworek bez dynamiki.

Cerebrum: Kapitan Pazur!

9kier: O bogowie, Cerebrum, TAK!

enki: A u mnie się spełniło, bo singlowy MechWarrior!

Ninho: Resident Evil, ale już powraca. Wprawdzie remake trójki to nie to samo, co normalna IX część, ale zawsze.

9kier: The Last Door, The Dream Machine... Wszystkie ulubione gry, z których większość to, niestety, zamknięte historie, których lepiej na nowo nie rozgrzebywać. Tymczasem czekam na nowe Settlersy, nowy akt Kentucky Route Zero i remaster The Gateway Trilogy z dodatkowym rozdziałem.

Siekiera: Chętnie wróciłbym do Królestwa Myrtany w kolejnym siermiężnym Gothicu, byle tylko wyfrunął spod skrzydeł Piranha Bytes. Chciałbym też zanurzyć się w Silent Hills po same uszy, a nie tylko pomoczyć nogi do kolan w wersji demo. Ale że sam Kojima coś ostatnio przebąkuje o stworzeniu horroru, po cichu zacieram łapki.

Otton: Niezmiennie Warcraft. Ale taki prawdziwy, z czwórką w tytule i nie zmieniony w MMO. Poza tym (może spełnić się już wkrótce) nie pogardziłbym nowym Bully od Rockstara.

Krigore: Resistance, ale o tym już pisałem w minifelietonie. Poza tym – Quake. Reboot z singlem z prawdziwego zdarzenia, ale wyłącznie w klimatach „jedynki".

PLANET ZOO

- AUTORKA: 9KIER
- PC
- STRONA: 62

9kier: Nieidealna, ale cholera, kupiła mnie! Swoje zachwyty i wrażenia wylewam na czterech stronach w tym numerze CDA, więc tu powiem tylko zgrabnie: na takiego tycoona ze zwierzętami czekali fani tycoonów ze zwierzętami.

Bastian: ♫ *GONNA BUILD A MOUNTAIN...* ♫ eeech, ile ja bym dał, żeby sobie zagrody dla zeberek pobudować. Ale nie, przyszła zła 9kier i mi recenzję zabrała! >:(

9kier: Powiedziałeś, że chcesz budować zagrody, a nie recenzować!

DaeL: Bastian, zadzwonię do ciebie jak będę budował wolierę dla kota.

Bastian: Mmmm, woliera. Zgoda!

enki: W zasadzie urządzają mnie w tej grze żółwie. Resztę mogliby sprzedawać jako DLC...

Ninho: Ale wziąć udział w wyścigach żółwi w Shenmue III to już nie chciałeś...

Bastian: Kaman, to Shenmue.

Ninho: Yep, żółwie tempo powinno być sloganem reklamowym tej gry. Polecam się.

Otton: Kocham zwierzęta – zarówno w naturze, jak i na talerzu. Planet Zoo warto zainteresować się choćby po to, żeby na nie popatrzeć. Jejku, jakie one są urocze.

AGE OF EMPIRES II DEFINITIVE EDITION

- AUTORKA: CEREBRUM
- PC
- STRONA: 82

Cerebrum: Stara miłość nie rdzewieje, a wręcz potrafi wrócić z niezłym impetem, jeśli podana jest tak, jak remaster Age of Empires II Definitive Edition to ciacho z kremem dla fanów serii. Oprócz kuracji odmładzającej w postaci wylaszczonej grafiki i odświeżonego soundtracku dostajemy kilka smaczków – znane starym graczom DLC plus nowe nacje. Mam, co chciałam. Zarwane na graniu w grę z dzieciństwa noce? Tak, właśnie to dostałam!

Allor: To samo tylko definitywnie lepiej.

DaeL: Gra siedzi zainstalowana na dysku, ale boję się odpalić. Bo przepadnie następne kilka tygodni.

9kier: Odpaliłam na dwa wieczory i już nie wrócę. Nie dlatego, że z Definitive Edition jest coś nie tak – wręcz przeciwnie, to fantastyczna wersja, która zadowoli zarówno weteranów, jak i nowych graczy. Tyle że... ile można grać w to samo? Wolałabym całkiem nową część serii.

SHENMUE III

- AUTOR: NINHO
- PC PS4 XBO
- STRONA: 68

Ninho: Przypadek ciekawy nie jako gra, ale świadectwo, ile od Shenmue II zmieniło się w branży. Szkoda tylko, że nikt Yu Suzukiemu o tym nie wspomniał...

Smuggler: Poczułem się młodszy o jakieś 15... no dobra, mniej stary. Tyle że dla gry to nie jest komplement. Wygląda, jakby jej twórca spędził w karbonicie ostatnie dwie dekady i nie był tego świadom.

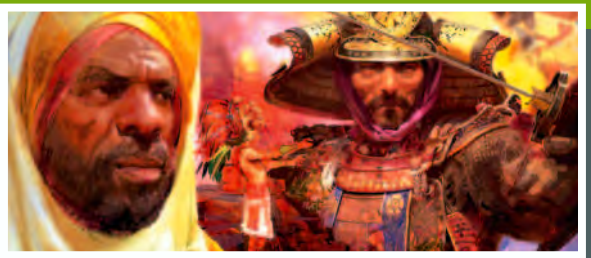
Bastian: Jak dla mnie – bardzo fajna gra o ziewaniu przy konsoli.

9kier: Widziałam kilka godzin gameplayu, bo zaglądałam chłopcu przez ramię, i... o bogowie, takie fatalne dialogi pisze się jeszcze w XXI wieku? Ze słowa „stonemason" można by w Shenmue III zrobić drinking game, a jedyne sekwencje, które mnie interesowały, to oczywiście hazard, w którym byłam zaskakująco dobra.

enki: W zasadzie urządzają mnie w tej grze żółwie. Resztę mogliby sprzedawać jako DLC... Wait, what?

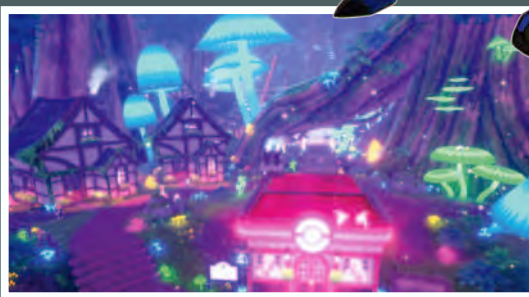
Ninho: enki konfabuluje. Zapraszałem do konsoli: „Masz, pościgaj się", usłyszałem jedynie „Wybierz czerwonego, czerwony to Raphael".

Siekiera: Od początku wydawało mi się, że to projekt spóźniony minimum o dekadę, a więc przeznaczony jedynie dla najbardziej oddanych fanów serii. Czyli nie dla mnie.



POKÉMON SWORD/SHIELD

- AUTOR: BERLIN
- NS
- STRONA: 76



Berlin: Nie.

Smuggler: I tu znów zachęcam do lektury tekstu recenzji, nawet jeśli – tak jak ja – rzygacie tego rodzaju grami.

enki: Spóźniłem się na ekscytację brutalnymi pojedynkami zwierzątek. Moje Pokémony są teraz w Teamfight Tactics.

Ninho: Ma ktoś do sprzedania tazosy? Pograłbym, na pieniądze.

Bastian: O, albo karty Chio z Dragon Balla.

Allor: Dowód na to, że bazując na szalenie popularnej marce, mając w ręku wszystkie atuty, da się zrobić grę tak słabą techniczne, że lepiej już chodzić z telefonem po mieście... Choć na szczęście mam to już za sobą.

PEGI 16

PRODUCENT: RESPAWN ENTERTAINMENT
CENA: 240 ZŁ (PC, PS4, XBO)
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8.1/10, INTEL CORE I3-3220 3,3 GHZ/ AMD FX-6100 3,3 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 650 TI/ RADEON HD 7750

AKCJA • PRZYGODA • GWIEZDNE WOJNY • SINGLE PLAYER

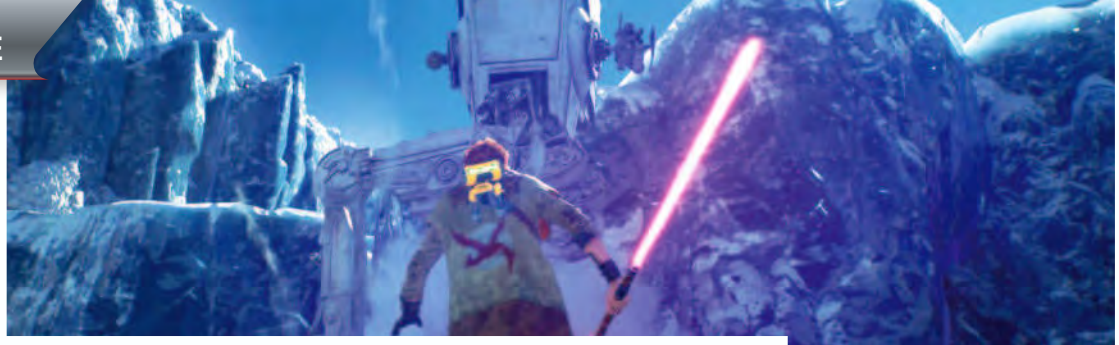
CD-ACTION POLECA

CO TU DUŻO MÓWIĆ: MOC JEST W TEJ GRZE SILNA.

Został Jedi: **Krigore**

STAR WARS™ JEDI UPADŁY ZAKON™

EA™



Starcia z AT-ST są trochę komiczne: skrobiemy je mieczem świetlnym po kostkach.

Taki los ściganego, że czasem trzeba zejść do podziemia.

Rok 2003 zapisał się w sercach fanów Star Wars w sposób szczególny. Wtedy to premierę miały dwa głośne tytuły. Przede wszystkim Star Wars: Knights of the Old Republic, ale i Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, które na lata ustawiły poprzeczkę tak wysoko, że żadne inne tytuły ze świata Gwiezdnych Wojen nie były w stanie im dorównać. Po drodze trafiły się co prawda drugi KotOR, jak i całkiem udany Empire at War, a w 2011 zaatakował The Old Republic – fakty jednak są takie, że od 2003 nie cieszyłem się tak jak teraz, grając w Fallen Order. **Oto bowiem mamy kolejną świetną grę, w której Moc aż kipi.** A my towarzyszymy głównemu bohaterowi w drodze, na końcu której staje się prawdziwym rycerzem Jedi.

Los uciekiniera

Po unicestwieniu zakonu niedobitki Jedi albo kryją się, próbując doczekać lepszych czasów, albo giną pod uderzeniami mieczy, pałek lub blasterów imperialnych siepaczy. To nie jest dobry czas dla adeptów jasnej strony Mocy. W takich okolicznościach poznajemy Cala Kestisa – padawana, który zaszył się na złomowisku na jakimś, za przeproszeniem, galaktycznym zadupiu. Tam – ukrywając swoją tożsamość – rozbiera na części niegdyś budzące postrach potężne imperialne okręty. Nie jest mu jednak pisany spokój. Ciąg zdarzeń doprowadza do tego, że rusza w galaktyczną wyprawę, której stawką jest odbudowa zakonu Jedi.

Historia, którą poznamy w Fallen Order, to przez długi czas dość klasyczna opowieść w stylu „od zera do Jedi Mastera". No, może nie tak całkiem od zera, bo jednak Cal, salwując się w przeszłości ucieczką, nie odciął się od Mocy. Zachował nie tylko część wypracowanych podczas żmudnych treningów zdolności, ale i miecz swojego mistrza. Równocześnie sporo jednak zapomniał, a jeszcze więcej musi się dopiero nauczyć. Choćby po to, by stawić czoła Inkwizytorom – stworzonej przez Imperium organizacji, której celem jest tropienie podobnych mu zbiegów i przeciąganie ich na Ciemną stronę. Lub unicestwianie. Grając, zobaczymy więc, jak wiele trudu trzeba włożyć, by zostać prawdziwym rycerzem Jedi. Nie jest to jednakże klasyczna droga do poznania tajników Mocy. Akademia przecież została wycięta w pień, a mistrzów, którzy ułatwiliby cały ten proces, zwyczajnie nie ma. Cal musi więc polegać na własnej intuicji i na spotkanych po drodze sprzymierzeńcach, w tym załodze statku, który uratował go z opresji na rzeczonym złomowisku.

Fabuła przypadła mi do gustu. To w dużej mierze bieżące wydarzenia, które kręcą się wokół prób odzyskania holokronu i tym samym – uratowania losu ściganych przez Imperium czułych na Moc i rozsianych po galaktyce dzieci. A więc docelowo – kolejnego pokolenia Jedi. Nie mniej jednak istotne są retrospekcje pokazujące Cala w czasach, kiedy jeszcze jako dziecko odbywał treningi ze swoim Mistrzem, jak i wizje będące odzwierciedleniem lęków głównego bohatera. Wszystko to składa się finalnie na opowieść o młodym mężczyźnie, który daje się porwać Mocy – a **historia ta świetnie podpiera się rozwojem postaci wynikającym ze zdobywania doświadczenia** i przydzielania kolejnych punktów umiejętności na drzewku talentów.

NAJLEPSZA OD LAT GRA W ŚWIECIE STAR WARS.

Moc, miecz i tężyzna

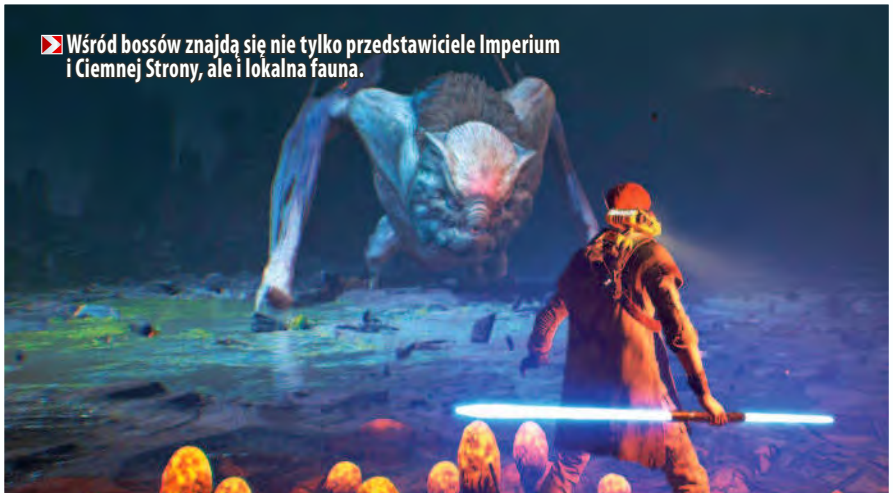
Cal rozwija się w sposób dość spójny i – trzeba przyznać – liniowy. W trakcie gry odblokujemy olbrzymią większość przewidzianych przez twórców umiejętności – generalnie więc nie ma sensu grać drugi raz, by np. zobaczyć alternatywne rozłożenie talentów. Rozwijamy się w trzech obszarach: to umiejętności Mocy, naparzanie lighsaberem oraz szeroko pojmowana zdolność przeżycia. Dostęp do najmocniejszych umiejętności uzależniony jest nie tylko od odblokowania wcześniejszych, podstawowych, ale i postępów w fabule. Szczególnie wyraźnie widać to właśnie na przykładzie walki mieczem świetlnym. Nie będę tu może sypał spoilerami, ale aspekt ten jest bardzo wyraźnie zakorzeniony w historii, z którą splata się w sposób nierozerwalny.

Sam miecz świetlny w Fallen Order to jednak tylko błyskotka. Zmiany, jakie możemy w nim wprowadzać, są czysto kosmetyczne. Możliwości jest od groma, gdyż zbierane po drodze materiały i części zamienne pozwalają na stworzenie kilkuset tysięcy kombinacji wyglądu lightsabera... i nic ponadto. W gruncie rzeczy to tylko kosmetyka. No, niemal – bo orężem Jedi możemy sobie oświetlać ciemniejsze miejsca, co w zależności od barwy klingi wygląda mniej lub bardziej spektakularnie. Parafrazując klasyka: to nie KotOR, ale też jest zajefajnie.

Z kwestią rozwoju naszego adepta Mocy wiążą się też jego siły witalne. Wbrew pozorom jest to szalenie istotne: jeśli tylko nie będziecie grać na najniższym poziomie trudności, musicie przygotować się miejscami na solidny wycisk. Fallen Order bowiem – choć jest zdecydowanie lżejszy w odbiorze – zapatrzył się na serię Dark Souls i przez to każdy element pozwalający utrzymać się dłużej przy życiu może być na wagę złota.

Między śmiercią a odrodzeniem

Filozofia stojąca za gameplayem opiera się tu na wykorzystaniu punktów respawnu. To rozsiane po lokacjach miejsca medytacji – wizyta w każdym z nich sprawia, że właśnie tam odrodzimy się po śmierci z rąk przeciwników. Tu też możemy odpoczywać: wiąże się to z przywróceniem paska życia i Mocy do maksimum oraz z uzupełnieniem zapasów stymów, czyli apteczek



Wśród bossów znajdą się nie tylko przedstawiciele Imperium i Ciemnej Strony, ale i lokalna fauna.

Prawdziwa piękność. I dwójka jakichś humanoidów.

NA TAKI TYTUŁ CZEKALI FANI GWIEZDNYCH WOJEN.

przywracających na żądanie część lub całość – zależnie od związanych z tym talentów – punktów zdrowia. Jest jednak haczyk: skorzystanie z tej opcji sprawia, że odradzają się niemal wszyscy przeciwnicy na mapie. Punkty medytacji to również miejsce, gdzie po zgromadzeniu odpowiedniej ilości doświadczenia rozdzielimy punkty zdolności, rozwijając tym samym naszego bohatera.

To system, który premiuje taktyczne podejście do tematu. Im lepiej nam idzie zabawa, tym rzadziej korzystamy z tego rodzaju regeneracji i w praktyce przez większość czasu niespecjalnie czuć konieczność dodatkowego czyszczenia ponownie zaludnionych map. Gorzej na wyższych poziomach trudności i w przypadku, gdy porzucamy główny cel misji i zechcemy po prostu połazić po lokacjach – wówczas trzeba nastawić się na koszenie „nadprogramowe". Nie ma jednak tego złego – wtedy na konto wpadają dodatkowe punkty doświadczenia, co pozwala dopakować postać i tym skuteczniej stawiać czoła imperialnym i nie tylko przeciwnościom losu.

Sama walka jest dość wymagająca. Wybierając odpowiedni poziom trudności, jesteśmy informowani za pomocą infografiki o tym, jak dużych obrażeń możemy się spodziewać, jak niewielkie będzie okienko czasowe na skuteczny blok, a także jak agresywni staną się nasi przeciwnicy. To przejrzysty system, który dobrze przekłada się na wyzwania w grze i – nie licząc naj-

Kampania nie jest tak do końca liniową rozgrywką: będą i retrospekcje, i wizje.

BD-1

NAJLEPSZY PRZYJACIEL RYCERZA JEDI

Nieodłącznym towarzyszem Cala jest BD-1 – niewielki robocik, którego najczęściej widzimy przycupniętego na ramieniu naszego bohatera. Z początku to miły dodatek, z biegiem gry jednak okazuje się, że jego rola to o wiele więcej niż tylko pomaganie głównemu bohaterowi. A w tym ostatnim jest nieoceniony: dzięki rozbudowywaniu jego możliwości z biegiem gry pozwoli nam nie tylko sprawniej poszukiwać różnego rodzaju akcesoriów, ale i pokonywać przepaści, hakować komputery i uruchamiać tym samym różnego rodzaju urządzenia, ba, będziemy mogli nawet unieszkodliwiać wrogie droidy. Przede wszystkim jednak BD-1 jest naszym asystentem, który dźwiga stymy i dzieli się nimi na żądanie. Jest też świetnie zrobiony: animacje, charakter i udział w kolejnych scenach budzą uśmiech – to zdecydowanie jeden z najciekawszych androidów w sadze Star Wars.

OKIEM SMUGGLERA

OCENA 6+

To obecnie główny kandydat do mego „Rozczarowania roku 2019". Pominę bohatera, którego nijak nie mogłem polubić, bo jest sztywny jak Han Solo w karbonicie i tak szlachetny, że aż mdli od ilości lukru, którym go polano. Przemilczę profesjonalny, ale bezpłciowy polski dubbing, raczej sztampową fabułę (choć to, co dzieje się w finale, nie powiem, zaskoczyło mnie), nijaką muzykę i dość drewniane animacje. Ale jestem niesamowicie wkurzony tym, że pod płaszczykiem „starwarsów" sprzedano mi tak naprawdę symulator parkouru. Na początku wydawało mi się to nawet fajne, ale z każdą chwilą czułem coraz większą irytację, że jestem nie tyle Jedi, ile nadpobudliwym szympansem na wybiegu, nieustannie biegającym po ścianach, skaczącym z kraty na kratę, wiszącym na pnączach, huśtającym się na linach, przeskakującym po platformach etc. Dodam, że miałem włączony tryb fabularny... Tymczasem tutaj fabuła jest tylko pretekstem do „kicania" po kolejnych ogromnych planszach, walki przerywnikiem w skakaniu, a Mocy używałem najczęściej do spowolnienia jakiegoś elementu, żebym mógł na niego wskoczyć i zeskoczyć... Do tego eksploracja mapy daje głównie kolejny skin na ponczo, BD-1 czy na statek, a personalizacja lightsabera jest sztuką dla sztuki, bo w żaden sposób nie przekłada się na jego efektywność. Drzewko umiejętności zaś wymusza zbalansowany rozwój wszystkich trzech aspektów (Mocy, energii życiowej i umiejętności szermierczych). A dodawszy, że inwencja scenarzystów przejawia się głównie w piętrzeniu kolejnych coraz-bardziej-zakręconych sekwencji zręcznościowych – no sami rozumiecie, to zupełnie nie są te Star Warsy, których szukam. O czym mówię z wielkim żalem, bo gra miała potencjał, by być czymś wielkim...

niższych ustawień – pokazuje, jak wielkiego wyzwania możemy się spodziewać. Starcia opierają się tu na gospodarowaniu wytrzymałością, która pozwala skutecznie blokować ciosy, a także unikach i parowaniu w tempo, co prowadzi do sprawnych kontr. Całość nie jest jednak tak czytelna, jak w innych grach, i czasami walka nawet z podstawowymi piechurami może sprawić, że po prostu dostaniemy wycisk. Trzeba tu sporo czasu, by wyczuć grę.

Inna sprawa, że **Fallen Order jest tytułem stworzonym pod pady**. Na zestawie klawiatura + mysz da się również grać, trzeba jednak obowiązkowo zmienić sobie obłożenie klawiszy – standardowe jest po prostu do bani i można zapomnieć o skutecznych unikach, które są podstawą przy potyczkach z bossami. Te ostatnie są dość wymagające, szczególnie na początku – na szczęście struktura map sprawia, że do niektórych można wrócić potem i nie ma sensu marnować na nie czasu w sytuacji, gdy jesteśmy po prostu zbyt słabi. Częściej jednak trzeba po prostu próbować i doskonalić warsztat.

Między planetami

O mapach można napisać tyle, że albo je pokochamy, albo znienawidzimy. A w praktyce chyba jedno i drugie. Jeśli chodzi o lokacje, Fallen Order jest bardzo zróżnicowane – wszystkie **mapy jednak mają to do siebie, że są rozbudowane wertykalnie i stawiają przed nami wyzwania natury wręcz cyrkowo-akrobatycznej**. Złośliwie można nawet rzec, że cały ten „Fallen" w tytule gry jest właśnie od upadków w przepaści – bardzo fajnym rozwiązaniem jest jednak to, że jeśli już spadniemy, to nie musimy zaczynać zabawy od wspomnianych wcześniej respawnów, a pojawiamy się z powrotem tuż nad krawędzią czeluści, która nas pochłonęła. To bardzo istotne ułatwienie, które sprawia, że zręcznościowy aspekt gry – przynajmniej jak dla mnie – nie odrzuca od zabawy.

Dużo tu też zagadek środowiskowych. Żeby przejść dalej, bardzo często trzeba pokombinować, umieścić na swoich miejscach części różnego rodzaju mechanizmów, otworzyć ukryte przejścia, skorzystać z możliwości na pierwszy rzut oka ukrytych itd. W praktyce kolejne mapy to labirynt, który należy rozgryźć, przedzierając się przez jego kolejne sekcje i odblokowując skróty umożliwiające sprawny powrót do miejsca startu – konstrukcja jest więc naprawdę przemyślana. To ostatnie zresztą jest kolejnym elementem, który sprawia, że odradzający się po wypoczynku wrogowie nie są tak uciążliwi, jak można przypuszczać.

By wszystkiemu temu sprostać, nasz bohater ma szeroki zakres ruchów. Przechodząc grę, będziemy huśtać się na linach, biegać po ścianach, skakać po gzymsach, równoważniach czy innych obrotowych mechanizmach, które wcześniej trzeba będzie wprawić w ruch lub zatrzymać – korzystając z Mocy lub różnego rodzaju przełączników. Innymi słowy: nastawcie się na małpie figle. Fallen Order wyraźnie inspiruje się więc nie tylko ugrzecznionymi Dark Souls, ale i przygodami panny Croft czy Nathana Drake'a.

This is the Way

Techniczne wtopy? A są – ale same pierdoły. Ze dwa razy wypadłem za mapę, w pustkę przestrzeni. Czasem zasmuci, że miecz świetlny nie chce przeciąć swobodnie wiszącej tkaniny, kiedy indziej znów wykrywanie kolizji nie działa tak, jak powinno – ale to przypadki naprawdę sporadyczne. Po premierowych doświadczeniach z innymi grami EA (no, może nie licząc sportówek – bądźmy sprawiedliwi) można złośliwie powiedzieć, że Fallen Order nie wygląda, jakby wyszedł spod skrzydeł tego wydawcy. Słowem – jest bardzo dobrze. Za grafikę dziewiąteczka należy się jak Sarlaccowi przydupasy Jabby. Gra jest piękna, a dobór kolejnych lokacji pokazuje duże zróżnicowanie także pod względem środowiskowym. Widoki niekiedy zapierają dech w piersi – finał wycieczki na Kashyyyk czy cała Dathomira sprawiają, że człowiek po prostu zatrzymuje się, by podziwiać widoki.

To już czwarty z rzędu duży tytuł Respawn Entertainment, który zasługuje na uznanie. Tym samym założone przez uciekinierów z Activision studio urasta do miana jednego z najsprawniejszych ostatnimi czasy, a sam Fallen Order – do pozycji obowiązkowej dla fanów Star Wars i najlepszej tego rodzaju gry od lat. Czy wciągnie również innych? Na to pytanie trudno mi odpowiedzieć, bo ja już dawno dałem się oczarować magii stworzonego przez Lucasa świata. Ale spróbować warto. |CDA|

OCENA

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 7

- + świetny gameplay
- + moc czuć na każdym kroku
- + dobra historia z bardzo dobrym finałem
- + rozbudowane, zróżnicowane i pełne niespodzianek lokacje
- + satysfakcja z rozwoju głównego bohatera
- + gra zalicza się do kanonu SW
- + sympatyczny robocik jako nieodłączny towarzysz
- + pełne spolszczenie…
- – ...ale nie zawsze dobrze dobrane głosy w polskiej wersji językowej
- – sporadyczne błędy techniczne
- – walka mogłaby być bardziej czytelna
- – jak ktoś nie lubi elementów zręcznościowych – będzie się męczyć

PEGI 3

PRODUCENT: SPORTS INTERACTIVE
CENA: 170 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: TAK

PC: WIN 7/8/10 64-BIT, CPU INTEL PENTIUM 4, CORE 2/AMD ATHLON 64 2,2 GHZ, 2 GB RAM, GPU INTEL X4500, GEFORCE 9600M GT/RADEON HD 3650

MENADŻER • PIŁKA NOŻNA • NARKOTYK

FOOTBALL MANAGER™ 2020

Naciągnął sobie mięsień w nodze od ciągłych strzałów: **Ninho**

Kiedyś: książka w ręku, laptop na kolanach, kubek herbaty na stoliku.
Dzisiaj: książka w ręku(*), laptop na kolanach, kubek herbaty na stoliku.
Niezmiennie: zarywanie nocy przy Football Managerze, aż herbata stygnie.

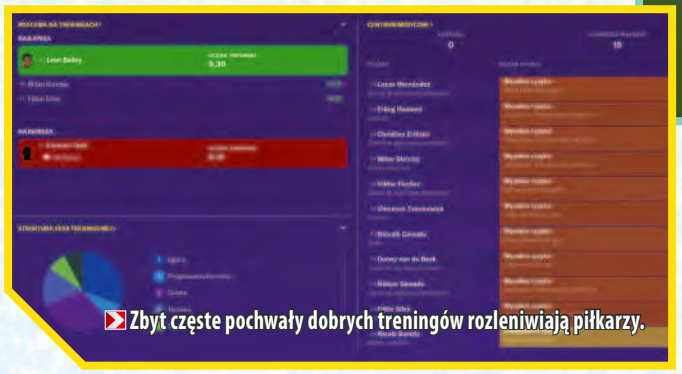
Od mojej pierwszej odsłony Football Managera mija właśnie 10 lat, nic więc dziwnego, że zebrało mi się na wspomnienia. Czasów, gdy przed klasówką oszukiwałem sam siebie, że pięciominutowe przetwarzanie weekendu pełnego meczów w FM-ie to uczciwa przerwa na naukę. W ten sposób przeczytałem zresztą niejedną książkę, a apogeum uzależnienie osiągnęło w edycji oznaczonej numerkiem 2013. Wówczas to nabiłem rekordowy czas przy jednej grze – 613 godzin. I w żadnym wypadku nie jestem z tego dumny, wręcz przeciwnie. Wtedy też postanowiłem, że nigdy więcej nie dam się tak Football Managerowi wciągnąć. Udawało się aż do 2019 roku – **po nieco ponad tygodniu mam w FM-ie 2020 już 100 godzin**. Wciągnąłem się jak przed laty... ale nie przypominam sobie, by stare edycje były TAK BARDZO IRYTUJĄCE.

Wizja klubu i obiecanki cacanki

Nowości w Football Managerze 2020 nie ma na pierwszy rzut oka wiele, nie doceni ich zresztą nikt, kto z serią nie spędził setek godzin. **Największym novum jest bezsprzecznie centrum rozwoju, w którym pod nasze władanie oddany zostaje cały pion młodzieżowy klubu.** Możemy realnie wpływać na kształcenie przyszłych gwiazd i przygotowywać je do wybranej przez nas roli w drużynie. Sprawdza się bardzo dobrze, szczególnie w mniejszych organizacjach, których finanse są w dużej mierze zależne od jakości wychowanków. Problem polega jednak na tym, że gra nie radzi sobie w momencie, gdy talent zaczyna pukać do drzwi pierwszej drużyny, i przenosimy go do szerokiej kadry tejże. Wówczas znika z centrum rozwoju i pilnowanie jego progresu jest dużo trudniejsze. Inna sprawa, że sam nie poświęciłem tej kwestii aż tak dużo uwagi, bo zdecydowanie więcej przyjemności sprawiał mi zawsze skauting zawodników mogących być nieoczywistym, ale momentalnym wzmocnieniem dorosłej kadry. Związane z tym są zresztą **dwie pozostałe duże nowości – ścieżka czasu gry i wizja klubu**. Samym zawodnikom przy okazji negocjacji kontraktowych możemy bowiem obecnie obiecać nie tylko status, jaki będą mieli w drużynie, ale także zdecydować się na obietnice długoterminowe (piłkarze sami z takowymi również wychodzą). Może to być stopniowa zmiana statusu w drużynie (np. od młodego talentu do pierwszej jedenastki), ale też obietnica zwycięstwa w konkretnych rozgrywkach w przyszłości lub wzmocnienie jednej z formacji.

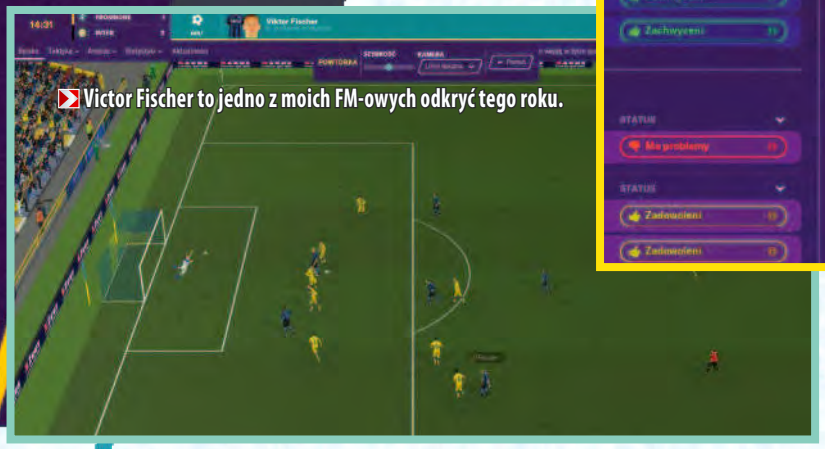
Z transferami łączy się bezpośrednio wizja klubu – po podpisaniu kontraktu, a także przed każdym nowym sezonem

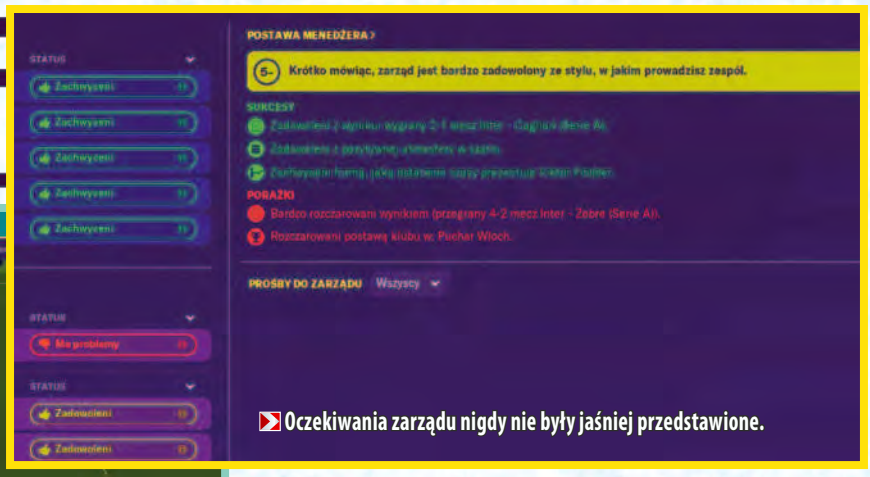
Zaraz przeciwnik przebiegnie z piłką pół boiska i strzeli mi bramkę.



Zbyt częste pochwały dobrych treningów rozleniwiają piłkarzy.

(*) Okej, Kindle w ręku.
(**) Przepis o tylko dwóch transferach spoza UE w sezonie Serie A to utrapienie.


Victor Fischer to jedno z moich FM-owych odkryć tego roku.



Oczekiwania zarządu nigdy nie były jaśniej przedstawione.

zarząd przedstawia nam krótko– i długofalowe plany rozwoju. Może w nim wymagać od nas nie tylko wygrania ligi, ale też sprowadzania młodych piłkarzy lub zawodników o odpowiedniej reputacji. Dodatkowo włodarze częściej blokują nasze decyzje, jeśli stoją one w sprzeczności z filozofią klubu. Inna sprawa, że jeśli wyrobiliśmy sobie odpowiednio duży kredyt zaufania, są w stanie zmienić swoją decyzję, jeśli o to poprosimy.

Jeden, by wszystkim rządzić

Wszystko brzmi cudownie na papierze, ale jak to zwykle bywa w tej serii, faktycznego powodu wypożyczenia. Takich psujących wrażenie realistycznego zarządzania klubem problemów było więcej, na szczęście wciąż wiele aspektów życia menadżera można przerzucić na asystenta. Podobnie jak w poprzednich edycjach gry, również w tegorocznej dziennikarze szybko przykleili mi łatkę „unikającego mediów". Komu chciałoby się bowiem w kółko chodzić na nudne, powtarzalne konferencje prasowe? Inna sprawa, że wciąż nie warto zrzucać na współpracowników pracy przy taktyce czy zlecać im wybierania składu na mecz (m.in. na podstawie formy na treningach). Choć zazwyczaj pierwszą jedenastkę dobierali sensownie, to często dopiero po rozpoczęciu spotkania orientowałem się, że na ławce brakuje kluczowego dla mojej taktyki zmiennika.

Edycja 2020 w pigułce – wciąga jak zawsze, irytuje jak nigdy.

kuleje wykonanie. Przygotujcie się więc na momentami bezmyślne zachowania zawodników – jak choćby wtedy, gdy kupiony przeze mnie piłkarz przez rok nie mógł wystąpić w pierwszym zespole(**), a gdy chciałem go wypożyczyć, sklął mnie i od tego czasu nie znosił. **Wciąż brakuje mi w FM-ie elastyczności rozmów z zawodnikami** – nie miałem niestety możliwości wytłumaczenia

Skoro natomiast przenieśliśmy się na murawę, to czas na główny powód, dla którego ocena jest tak zaskakująco niska. **Silnik meczowy jest w tym roku tragiczny.** Światowej klasy napastnicy pudłują 9 na 10 sytuacji sam na sam, podczas gdy co 2-3 strzał z dystansu ląduje w siatce. Mało? Skrzydłowi i boczni obrońcy z uporem maniaka schodzą ze skrzydeł w pole karne i uderzają z zerowego kąta (niezależnie od zaleceń meczowych), a wszyscy [w tym środkowi obrońcy(***)] wykonują bezsensowne rajdy przez pół boiska. Wygląda to komicznie i niezmiernie irytuje, jednak kwintesencją popsucia silnika jest fakt, iż przy ofensywnym nastawieniu mój bramkarz (np. w 60. minucie i dwubramkowym prowadzeniu) przy rzucie wolnym pojawia się w polu karnym rywala. Skutkowało to najczęściej idiotycznie straconą bramką kontaktową.

Jakby tego było mało, tak bardzo rozsławiona przez Jürgena Kloppa i jego Liverpool **taktyka gegenpress** (polegająca na momentalnym doskakiwaniu do przeciwnika po stracie piłki i graniu na wysokim pressingu) **wciąż jest prostym kluczem do FM-owej potęgi**. Nie trzeba nawet specjalnie szukać piłkarzy idealnie pod nią spersonalizowanych, radzi sobie bowiem każdy.

Bardzo dużo narzekania, prawda? Ale mimo to muszę przyznać, że podstawowe założenia i złożoność rozgrywki wciąż sprawiają, że nie sposób oderwać się od tego „piłkarskiego excela". Bo choć niejednokrotnie w trakcie rozgrywki rwałem włosy z głowy, to **spędziłem w grze ponad 100 godzin, mimo że recenzję napisać mogłem po ok. 30**. W końcu jednak zostawiłem FM-a w spokoju. Doszedłem bowiem do wniosku, że niezależnie od tego, jak dobry byłby cały tort, przełykanie co mecz popsutej, ekhem... truskawki na jego szczycie nie jest warte nerwów. Najgorsze jest jednak to, że sam siebie oszukuję – najbliższy weekend pewnie znowu spędzę przy FM-ie... Pomocy! |CDA|

(***) Ej, Lúcio był tylko jeden, dobra?

Zapis w chmurze

Dla wielu graczy może to być oczywista porada, ale ja po raz pierwszy zamierzałem grać w Football Managera na różnych komputerach i potrzebowałem zapisu w chmurze. Trochę się nadenerwowałem, nim doszedłem do tego, w jaki sposób gra zapisuje pliki w Steam Cloudzie – nie dzieje się to bowiem automatycznie. Zamiast tego, przy wyborze opcji „zapisz jako" należy zmienić zakładkę zapisu lokalnego na ten w chmurze. Dopiero wówczas wszystko zadziała jak należy.

Zebry i inne zwierzęta

Wraz z premierą FM-a okazało się, że wyłączność Konami i PES-a na Juventus FC obejmuje nie tylko Fifę 20, ale wszystkie gry. W menadżerze nie zagramy więc Juve, ale drużyną Zebre. Czy lepsza to nazwa od Piemonte Calcio w Fifie – zostawiam wam pod rozwagę.

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 5
AUDIO 2

- + nowości wpływają na rozgrywkę
- + to wciąż przemyślany, do przesady rozbudowany menadżer piłkarski
- + wciąga jak zawsze...
- – ...irytuje jak nigdy
- – od groma problemów silnika meczowego
- – taktyka gegenpress jest zbyt silna
- – nudne konferencje i głupoty w relacjach w klubie

PEGI 16

PRODUCENT: PENDULO STUDIOS
CENA: OK. 143 ZŁ (PC), 170 ZŁ (PS4), 185 ZŁ (XBO), 160 (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WINDOWS 7/8/10, CORE I5 3 GHZ, 8 GB RAM, GTX 750 TI/R7 260X

PRZYGODOWA • DETEKTYWISTYCZNA

BLACKSAD
UNDER THE SKIN

Prochowiec nosi nawet latem: **DaeL**

– Do diabła, DaeL! Dzwonili do mnie już nawet z wydawnictwa. Odsuwam cię od sprawy! – enki pieklił się coraz bardziej. – To jest Wydział Recenzji, nie będę tolerować prywatnej wojny jednego współpracownika redakcji przeciw wszystkim przygodówkom.

– Straciłem partnera przez przygodówki – odpowiedziałem gorzko, wciąż mając w pamięci moment, w którym Papkin, po bankructwie Telltale, postradał zmysły. – Napiszę tę recenzję. Z pomocą redakcji... albo sam.

Przez moment wydawało mi się, że enki nie będzie w stanie wypowiedzieć następnego zdania. Ale on podszedł do okna, westchnął i po chwili przemówił:

– Nie zostawiasz mi wyboru. Oddaj swoją odznakę współpracownika CDA. I klawiaturę.

***

Tak właśnie zaczęło się moje prywatne śledztwo w sprawie gry Blacksad. O tytule tym głośno było na mieście już od kilku miesięcy. Chodziły słuchy, że dokona tego, co nie udało się Telltale'owi, przywracając gatunek gier przygodowych na piedestał. Pierwsze screeny rzeczywiście wyglądały zachęcająco, prezentując zaskakującą znajomość klisz i tropów kina noir... oraz zwierzęcej anatomii. Musiałem mieć się na baczności. W taką grę nie wchodzi się w ciemno, bez odpowiedniego przygotowania. Na szczęście znałem osobę, która potrafiła udzielić informacji o najbardziej niszowych tytułach.

***

9kier jak co wieczór streamowała w klubie Pod Indykiem. Była otoczona przez tłumek wielbicieli, ale i tak dojrzała mnie, gdy tylko wszedłem do zadymionego pomieszczenia.

– Proszę, proszę! – powiedziała, lustrując mnie oskarżycielskim wzrokiem.

– Masz tupet, by się tu pokazywać po tym, jak nie zagłosowałeś w plebiscycie na grę roku na żadną produkcję niezależną.

– To nie czas na rozgrzebywanie dawnych ran – uciąłem. – Mam kłopoty.

9kier zgromiła wzrokiem otaczających ją wielbicieli.

– Zostawcie nas! – powiedziała podniesionym głosem, a gdy to nie

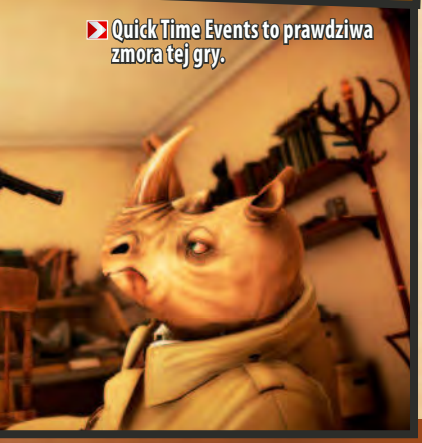
pomogło, dodała – Settlers 3 to jedna ze słabszych części serii. Mężczyźni rozbiegli się w popłochu, zakrywając uszy.
– W czym rzecz? – spytała w końcu.
– Co wiesz o Blacksad: Under the Skin?
– To nowa przygodówka. Stworzona przez hiszpańskie Pendulo Studios, całkiem doświadczone na tym polu. Pierwsze point'n'clicki wydawali jeszcze w połowie lat 90. Teraz chcą ten gatunek wskrzesić. Uważają, że można to osiągnąć, **jeśli połączy się strukturę narracyjną gier Telltale'a z elementami gier detektywistycznych**. Wiesz, nie chcą polegać wyłącznie na dobrze napisanych dialogach, będą także wymagać kojarzenia faktów. A wszystko to w ramach ciekawej historii o śledztwie dotyczącym śmierci właściciela klubu bokserskiego oraz zaginięcia jednego z bokserów.

– Tyle to i ja słyszałem. Powiedz mi lepiej, dlaczego w grze występują koty.
– Koty i inne antropomorfizowane stworzenia – poprawiła mnie 9kier. – **Gra opiera się na komiksie Juana Diaza Canalesa i Juanjo Guarnido.** Całkiem popularnym, musiałeś o nim słyszeć, zdobył nawet trzy nominacje do Na-

Gra stawiała opór przy recenzowaniu.

grody Eisnera. Jest w tych obrazkach z dymkami coś urzekającego... Nowy Jork, lata 50., opowieść detektywistyczna w klimacie noir. No i czarny kocur w roli zgorzkniałego prywatnego detektywa pakującego się w kłopoty...
– A przy tym poważna tematyka. Samobójstwa, morderstwa, nałogi, rasizm, przemoc, wojna, seks... Nie gryzie się to wszystko razem z antropomorficznymi zwierzakami? Nie powoduje dysonansu? Wiem, że kiedyś Ralph Bakshi tworzył takie pikantne obyczajowe kreskówki z kotami, którymi najwyraźniej twórcy Blacksad się inspirowali, ale to była satyra. Gra, i to taka na poważnie, to coś zupełnie innego. Mam wrażenie, że trudno będzie zawiesić graczom niewiarę i wciągnąć się w tę opowieść. Myślisz, że to będzie się trzymało kupy?
– Mogę zbadać tę sprawę – odparła i dodała po chwili wahania. – Jeśli chcesz, to wyślę ci skrócony raport. Mógłbyś też popytać w redakcji... Powoli podniosłem się od jej stolika, założyłem kapelusz i ruszyłem w stronę wyjścia. – Nikt z redakcji mi nie pomoże. Tę recenzję piszę na własną rękę.
– DaeL – westchnęła. – Uważaj na siebie. I... nie zapomnij podpisać obrazków.

Okoliczności śmierci Joego Dunna od początku są podejrzane.


Quick Time Events to prawdziwa zmora tej gry.

***

Zmęczony całym dniem poszukiwania odpowiedzi, wszedłem do mojego nowojorskiego apartamentu na Górnym Śląsku i nalałem sobie szklaneczkę whisky. Byłem gotów, by zmierzyć się z grą. A ona była gotowa na mnie. I nie zamierzała dać za wygraną. Szarpanina zaczęła się od błędów podczas próby zmiany rozdzielczości. Blacksad odmawiał współpracy i dopiero za piątym razem, widząc moją nieugiętość, zgodził się pracować w 1440p.
– Gaddemyt! – zakląłem pod nosem, zauważając, że gra nie ma polskiej wersji językowej. Chwilę potem Blacksad znów wzbudził ambiwalentne odczucia. Z jednej strony już od pierwszych minut **pokazywał świetnie napisane i jeszcze lepiej nagrane dialogi, a nawet czarował fantastyczną muzyką, ale jednocześnie wystawiał** »

REKLAMA

GOT
HBO
© 2019 Home Box Office, Inc. All rights reserved. HBO® and related service marks are the property of Home Box Office, Inc. Distributed by Warner Home Video.
FINAŁOWY SEZON
NA 4K ULTRA HD™, BLU-RAY™ I DVD
Dostępne w sklepach: MediaMarkt
PARTNERZY MEDIALNI
WP
Men'sHealth
POLSKA
FILMWEB
FACETPO40.pl
Militaria.pl
Multikino
RADIO

REKLAMA

Raport 9kier

Ocena: 5+

Interaktywny film podobał mi się znacznie bardziej niż jeden z komiksów, który odłożyłam po dwudziestu stronach – nie oznacza to jednak, że to dobra gra. Mimo niezłego voice actingu, przyjemnego jazzu w tle, świetnych sekwencji dedukcji rodem z Sherlocka Holmesa oraz całkiem ciekawej, angażującej intrygi nie jestem w stanie Blacksada szczerze polecić. Sterowanie, przynajmniej na klawiaturze i myszy, jest naprawdę uciążliwe, co przeszkadza w rozglądaniu się i szukaniu dowodów, a produkcja znacznie zyskałaby na ograniczeniu sekwencji typowo przygodowych (z przemieszczaniem się między lokacjami) i przesunięciu ciężaru w kierunku jeszcze bardziej kinowym. Znajdźki naklejki to dobry pomysł, ale już fakt, że po zobaczeniu napisów końcowych nie mogłam nawet wyświetlić albumu, to kompletna porażka projektowa. Under the Skin zalazł mi wprawdzie za skórę, ale z powodów niedającym developerom powodów do dumy, i w drugiej połowie miałam go już dość. To dobry, ale źle zrealizowany pomysł, który zasługuje na piątkę z plusem… w skali od 1 do 10.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 7

AUDIO 9

- \+ jazz
- \+ noir
- \+ fabuła
- \+ i kot gaduła
- − sterowanie
- − glitchowanie
- − dziwne antropomorfizowanie

mnie na katusze fatalnie przygotowanych QTE. Jakby tego było mało, całe sterowanie okazało się kompletnie schrzanione. Gra robiła z myszki użytek sporadyczny, a podnoszenie przedmiotów wymagało prawdziwej gimnastyki – należało stanąć w odpowiednim miejscu, a potem jeszcze przełączyć się klawiaturą pomiędzy podświetlonymi „punktami interakcji". Do tego tytułowy kocur poruszał się naprawdę ślamazarnie. Makabra.

A jednak nie mogłem Blacksada tak zupełnie skreślać. Rzecz w tym, że gra miała autentyczne przebłyski geniuszu. Sama historia była świetna. Pomysł na swego rodzaju „pałac pamięci", w którym detektyw kojarzył fakty, też przypadł mi do gustu. Tak samo jak kocie zmysły, z których kot korzystał w miejscach z ukrytymi informacjami, no i profil pokazujący przeobrażenia naszego detektywa, który w toku opowieści mógł stawać się zatwardziałym milczkiem lub gadułą o złotym sercu. I jak ja miałem taką grę ocenić?

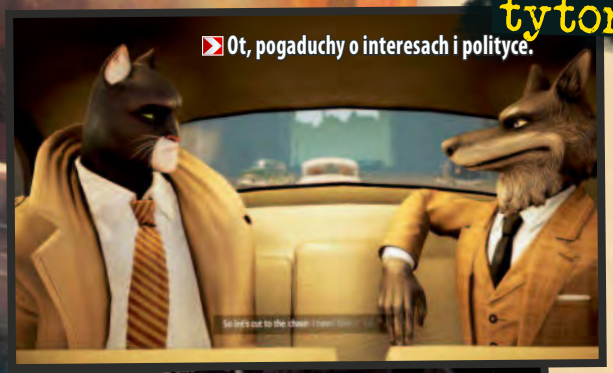
***

Uszedł gdzieś ze mnie cały gniew. Zniknęło pragnienie wyeliminowania przygodówek ze świata gier wideo. Lecz byłem też trochę rozczarowany. Kołatała mi po głowie świadomość, że Blacksad mógł być grą znacznie lepszą. Zacząłem to rozczarowanie przelewać na klawiaturę, ale nie było mi dane dokończyć pierwszego zdania. Nagle moją szyję oplótł cienki przewód. Garota? Nie! Ktoś dusił mnie kablem od myszki!
– Trzeba było kupić bezprzewodową – usłyszałem szyderczy głos. Było w tym głosie coś znajomego. Gdy fragment twarzy odbił się w matrycy monitora, nie miałem wątpliwości.
– Monkey Island... jest... przereklamowane – wydukałem, z trudem łapiąc oddech.

Napastnik stracił grunt pod nogami i upadł na ziemię, puszczając kabel od myszki.
– Tego się nie spodziewałem... Papkinie – rzuciłem oskarżycielsko w jego stronę. – Kiedy cię wypuścili? I może wyjaśnisz mi... dlaczego to robisz? – dodałem, masując obolałe gardło.
– Nie dałeś mi wyboru – odparł zrezygnowany. – Nie mogłem pozwolić, byś zniszczył w swej recenzji kolejną przygodówkę, do tego grę tak świetną od strony narracyjnej. Blacksad zasługuje na...
– Na co? Na dziesiątkę?
– Na dziewiątkę... I znaczek CD-Action poleca.
– Nie ma mowy. Nie przy tym fatalnie rozwiązanym schemacie sterowania, niewygodnym dla każdego, kto chce używać klawiatury i myszy.
– Gra wyszła też na konsole... – wtrącił.
– Ale to nie usprawiedliwia marnego sterowania w pecetowym porcie! A już na pewno nie usprawiedliwia koszmarnie wykonanych QTE. Czy myśmy już z nich nie wyrośli, Papkinie?

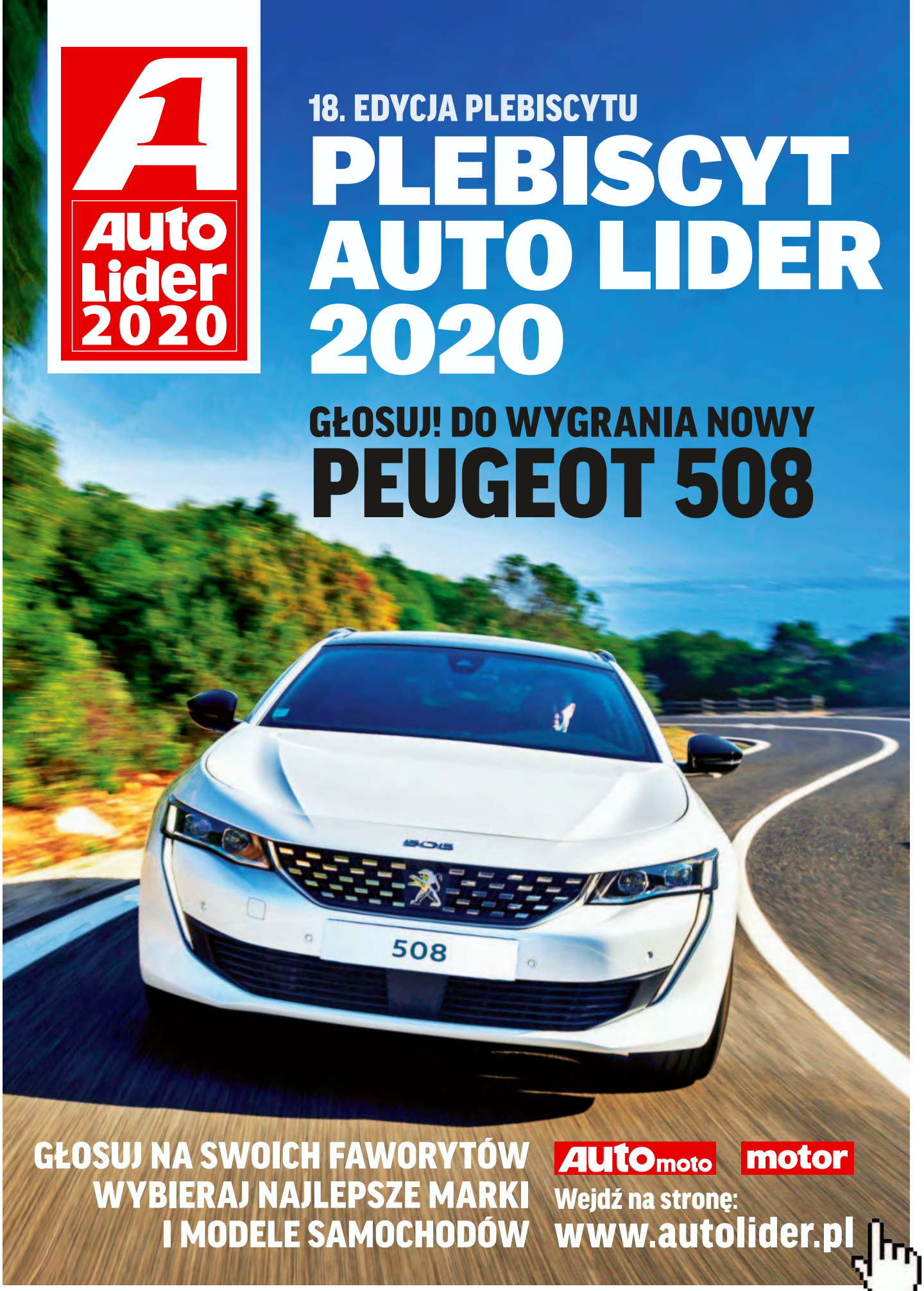
Spuścił głowę.
– Z drugiej strony... przyznaję, że **momentami bawiłem się przy grze całkiem nieźle**. Pałac pamięci to naprawdę niegłupi sposób na przedstawianie detektywistycznych dylematów. Polubiłem plejadę przewijających się przez Blacksada postaci. **No i ten klimat noir.** Twórcy gry niesamowicie bawią się konwencją opowieści detektywistycznej. To świadczy o ich inteligencji.
– Więc co grze wystawisz?
– Siódemkę – odpowiedziałem, wyciągając w jego stronę rękę.
– Z plusem?
– Nie przeginaj – dodałem, pomagając mu wstać.
Tak oto minął kolejny zwykły dzień w życiu recenzenta gier wideo. |CDA|

Under the Skin pachnie tytoniem i kocimiętką.



Ot, pogaduchy o interesach i polityce.

Kocie zmysły pozwalają odkryć sekrety innych postaci.


Auto Lider 2020
18. EDYCJA PLEBISCYTU
PLEBISCYT AUTO LIDER 2020
GŁOSUJ! DO WYGRANIA NOWY
PEUGEOT 508
508
GŁOSUJ NA SWOICH FAWORYTÓW
WYBIERAJ NAJLEPSZE MARKI
I MODELE SAMOCHODÓW
Auto moto
motor
Wejdź na stronę:
www.autolider.pl

PEGI ?

PRODUCENT: KRAKEN UNLEASHED STUDIO
CENA: 80 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: BRAK

PC: WIN 7 SP1/8.1/10, INTEL I3 2100, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 550 TI/ RADEON HD 5850

TYCOON • ŚREDNIOWIECZE • PIJAŃSTWO

A miało być tak pięknie! – śpiewa rzewnie, uraczona karczmianym winkiem: **Cerebrum**

***Dum bibo piwo, stat mihi kolano krzywo* – te wersy z rękopisu z 1415 roku w wolnym tłumaczeniu znaczą: kiedy piję piwo, łażę krzywo.**

Powyższe słowa, uznawane za jedne z pierwszych zdań w języku polskim, z powodzeniem mogłyby stanowić wstęp do przygody, jaką oferuje nam gra przygotowana przez rodzime studio Kraken Unleashed. To Crossroads Inn – **symulator karczmy, w którego skład wchodzi strategia ekonomiczna i elementy RPG**.

The Sims: warchoły i pijanice

Dawno temu w krainie Delcrys, jak to w życiu przewrotnie bywa – pojawiła się śmierć. Umarł król i nie żył król. Ducha nie wyzionął natomiast Martyn Bradver, zaufany kompan króla, który pod skrzydełko bierze pewnego młodziana – głównego bohatera gry i razem próbują rozsławić prowadzoną wspólnie karczmę. Za określoną na starcie sumkę rozbudowują pobo postaci pojawia się w bród, misji do zrealizowania jest od groma, wędrowania po lokalizacjach też nie można odmówić, ale... niestety, w ciemnych kątach równie dużo napotkać można bugów.

Opowiem ci bajkę, jak banita palił fajkę

I narobił tyle dymu w karczmie, że trzeba było zatrudnić dodatkowe służki, aby to wszystko ogarnęły i doprowadziły do porządku. Do naszych zadań należy postawienie i rozbudowa przybytku, jego odpowiednie wyposażenie, sprowadzanie adekwatnych do wymagań klienteli surowców, które umożliwią przygotowywanie ich ulubionych dań i trunków... No, może wyjątkiem jest przechowywany w beczkach winiacz, o którym goście

Głodny? Nie graj. Bo język ucieknie ci do... kuchni.

siadany obiekt, męcząc się przy tym co niemiara, bo stawianie kolejnych pomieszczeń łatwym zadaniem nie jest (pro tip: by powiększyć pokój, kliknij na niego lewym przyciskiem myszy w trybie budowania), zatrudniają pierwszych parobków, służki i parzygnatów, a następnie zaczynają utarczki ze znerwicowanym księciem Rockburrym i szmuglują wino, by wyprawić gromkie weselicho. To tyle na początek. A potem jest już tylko ciekawej. Gra wciąga, krzyczą: „Dobre czy nie, wino to wino i dlatego je pijemy!". Oferowane menu zawsze możemy zmienić, dostosowując potrawy do upodobań bywalców i wzmagając tym samym ich rozkosze podniebienia – by o nas mówili, by nas chwalili, by renoma nasza rosła, a wieść o karczmie szła w świat.

Bo plotki są miarą naszej sławy – i nawet jeśli przypadkiem komuś się wymsknie parę gorzkich słów na temat naszych karczemnych karczmianych poczynań, to wywindowanymi w górę umiejętnościami takimi jak manipulacja lub zastraszanie tudzież po prostu fenomenalnymi zdolnościami oratorskimi zawsze możemy zmienić jego zdanie. I tu poznajemy jeden z najistotniejszych elementów rozgrywki – **nasze losy uzależnione są od odpowiedzi wybieranych przez nas podczas interakcji z kolejnymi postaciami**. Każdorazowo wykonujemy w ten sposób rzut kośćmi. Albo zyskujemy mamonę (guldeny), przychylność (a ta potrafi być warta więcej niż złoto) oraz rozwijamy umiejętność, w której tonie odpowiedź wybraliśmy (np. mądrość), albo tracimy fundusze, reputację, a czasem również i... samą karczmę. Mądry karczmarz po szkodzie, toteż lepiej pomyśleć dwa razy, nim wybierze się odpowiedź.

W szerzeniu (a przede wszystkim podsłuchiwaniu) plotek pomogą nam natomiast odpowiednio wyselekcjonowane służki. Dobór pracowników powinien być przeprowadzany na bazie cech, którymi się charakteryzują – zatrudnienie obiboka i niechluja nie zadziała nam bowiem na korzyść. Testowałam zatrudnienie obsługi karczmy po kosztach i wniosek był taki, że załoga wyglądała, jakby ciągle się obijała. Działo się tak jednak nie tylko ze względu na ich upodobania do fajkowego ziela oraz rozkosznych pogaduszek, ale też przez niejasne nadawanie priorytetów

Marian! Tu jest jakby luksusowo.

Zacna klientela. Z twarzy podobni zupełnie do nikogo.

Drogi pamiętniczku, wszędzie widzę robaki: wynajmij łóżko, kradzież... and eat sweet food...

Mniam, mniam

Dlaczego w grze jest tak duży nacisk na zróżnicowane menu i wyprawy pracowników karczmy w poszukiwaniu nowych przepisów (które pomagała twórcom opracować Anita z Nerd's Kitchen)? Odpowiedź możemy znaleźć choćby w cytacie Mikołaja Reja, który w ten sposób pisał o średniowieczu: „Przodkowie nasi, zjadłszy gęś a smażoną pieczenię, a groch z jagłami, postawiwszy donicę na stole pieprzem natartą, z piwem a grzankami, używali wolnych a wesołych myśli...".

zadań (kolejkowanie prac załogi nie jest nigdzie odnotowywane i nie mamy pełnego oglądu w tej kwestii). Gra ma ponadto paskudnego buga, który doprowadzał mnie do szewskiej pasji i klęłam wówczas straszliwie, wtrącając jadowite uwagi o chędożonych niedociągnięciach. Mianowicie **pracownicy lubią sobie regularnie gdzieś utknąć i uznają, że na najbliższe 15 minut ominięcie beczki czy wejście na schodek są zadaniami arcyniemożliwymi do wykonania**. Zdarzył mi się reset gry i przywrócenie do ostatniego save'a, gdyż parobek wnoszący do magazynu szmuglowane wino stwierdził, że zrobi sobie przerwę, stojąc w drzwiach i blokując ruch innych postaci. Przerwy w płynnej grze rekompensowała mi jedynie muzyka, w której maczał palce Michał Przybyłowicz, znany z kompozycji do trzeciej części Wiedźmina. Tak, melodie są w Crossroads pyszne. Pyszniejsze nawet niż oferowana w menu zupa chlebowa czy kluski z mchem.

No to do (se)dna!

Ogrywając kampanię, w której nieustannie mierzymy się z całkiem sympatycznymi w realizacji zadaniami pokroju „szmuglуj alkohol", „urządź bibę", „rozpieszczaj hrabinę" oraz prowadzimy dyskusje z coraz to nowymi postaciami, mimo wszystko momentami czułam, że ogarnia mnie zrezygnowanie – dialogi są bowiem często powtarzalne, a niektóre w ogóle nic nie wnoszą do rozgrywki. Fabuła staje się wtedy płaska i ze znużeniem obserwujemy szwendających się z kąta w kąt pracowników, przeklikując pomiędzy kolejnymi okienkami w interfejsie. A ten to – o zgrozo – **istne okienkowe bagno, które nas wciąga i dusi**. Obiecano go dopracować, a niestety tego nie zrobiono.

Zależnie od tego, jak umeblujemy i wystroimy nasz przybytek rozpusty (smakowej) – przyciągać będziemy określonego typu klientelę. Przykładowo, banici lubują się w otoczeniu pełnym czaszek i trofeów, a ciemiężeni poczują się jak w domu, gdy urządzimy karczmę w najmodniejszym w tym sezonie stylu rustykalnym. Kolejne grupy społeczne będą widnieć w dzienniku karczmy, w drzewku opcji do odblokowania (wraz z realizowanymi zadaniami tych opcji pojawia się coraz więcej), po czym zaczną stadnie przybywać i przywodzić ze sobą konkretne zadania do wykonania. A to zdobycie nowego przepisu (niech parzygnat przygotuje dwa kapłony i szczeżuje!), a to wyhodowanie roślinek...

Tak więc kontakty mają tu nieliche znaczenie i wpływają na to, do którego z 12 możliwych zakończeń ostatecznie się doczłapiemy. Choć początkowo nic na taką mnogość finiszów nie wskazuje... Scenariusze mogą być różne. Znów odzywają się dobrze przemyślane elementy strategiczno-ekonomiczne – a te naprawdę wciągają i **gdyby nie spora liczba „robaczków" podczas rozgrywki, byłby to naprawdę wyśmienity tycoon – niebanalny, innowacyjny i po prostu fajny**. Może i najfajniejszy, w jaki grałam, i to nie tylko ze względu na tematykę oraz realia, w których jest osadzony, ale za pomysł na fabułę oraz połączenie z elementami RPG. Dodatkowym atutem jest sandboksowy tryb, w którym bawimy się w zarządzanie karczmą z dowolnymi ustawieniami na start, skupiamy się na opracowywaniu nowych receptur i ciekawej aranżacji knajpy. Pomimo wszystkich niedociągnięć warto więc zagryźć zęby i pokusić się o przejście trybu kampanii do końca, by poznać przynajmniej jedno z możliwych rozwiązań. Być może uda nam się nawet zostać królem... cebuli? **|CDA|**

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 9

+ pomysł
+ muzyka
+ zabawne zadania

− bugi!
− interfejs
− liniowe początki kampanii

PEGI 7

PRODUCENT: INFUSE STUDIO
CENA: 90 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

EKSPLORACJA • PRZYGODOWA

SPIRIT OF THE NORTH

Ładowanie monolitów energią pozwala odblokować dalsze przejście lub pozyskać nowy talent.

Jednym z nielicznych śladów obecności człowieka są ruiny dawnej cywilizacji.

Lisie opowieści pisał: **Eugeniusz Siekiera**

Pierwszy kwadrans i pierwsza myśl: to taka Podróż, tylko z lisem. Z tą różnicą, że dzieło thatgamecompany było wybitne i autentycznie chwytało za serducho.

Piętnaście minut ciągnęło się w nieskończoność, a ja byłem święcie przekonany, że to najnudniejszy symulator spacerowicza (w tym przypadku raczej czworonoga), jaki do tej pory stworzono. Nie robiłem nic poza dreptaniem przed siebie i ślizganiem się na futrzastym zadku. W Podróży były piaszczyste wydmy, tutaj skute lodem zbocza. Tam gnało się w kierunku góry widocznej na horyzoncie, tu do majaczącej na niebie wstęgi. W jednym i drugim przypadku ascetycznej oprawie towarzyszyła bogata w symbole, choć pozbawiona dialogów narracja, opowiadająca o zapomnianej cywilizacji. Tyle podobieństw i jedna zasadnicza różnica – Podróż przyciągała od pierwszych minut, Spirit of the North wydawał się idealnym lekiem na bezsenność.

Do gry już raczej nie powrócę, do soundtracku na pewno tak.

Lisek chytrusek

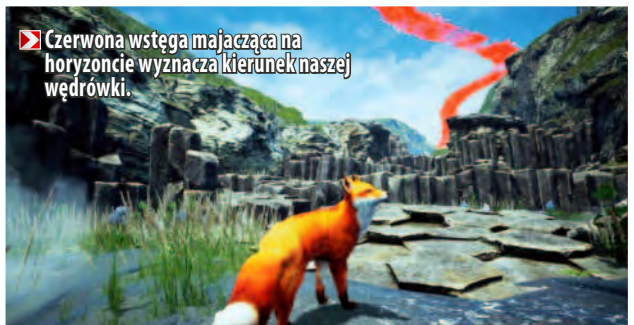
Na szczęście w kolejnych rozdziałach doszły nowe mechanizmy, przez co monotonna rozgrywka zaczęła nabierać delikatnych rumieńców, choć niekoniecznie sensu. Nasz podopieczny może szczekać i machać ogonem; co prawda na początku nie ma to żadnego konkretnego celu, jednak niedługo po rozpoczęciu przygody poznajemy duchowego opiekuna północnych krain, a zarazem towarzysza w dalszej wędrówce. Widmowy lis uczy nas nowych sztuczek, które pozwalają mocować się z zagadkami środowiskowymi. Te najczęściej wiążą się z odblokowaniem dalszej drogi, a w tym celu należy aktywować pradawne monolity ukryte w każdej dziurze i ciemnym zaułku. Schemat jest niemal zawsze ten sam – znajdujemy specjalne kwiaty, szczeknięciem przywołujemy przewodnika, który sobie tylko znanym sposobem pobudza rośliny do aktywności, w efekcie te wyrzucają magiczny pył, który oblepia futro naszego pupila.

Naładowani tą niecodzienną mocą podchodzimy do nieaktywnego kamienia, machnięciem ogona rozświetlamy go, co zawsze wywołuje jakiś efekt na planszy – tu zapadają się skały tarasujące przejście, tam strzelają w niebo gorące gejzery, które podrzucą nas w górę, a w innym miejscu woda zalewa niewielką kotlinkę, dzięki czemu możemy podpłynąć do wyżej położonych półek skalnych.

Lisek meloman

Kombinacji jest oczywiście więcej, a z czasem możemy kumulować energię, wywołując większe wyładowania, by niszczyć złowrogie pnącza, albo przeskakiwać w skórę bezcielesnego towarzysza i omijać niektóre przeszkody, zasada jednak pozostaje ta sama – musimy naładować lisa przy specjalnych badylach, a później wspomnianą energią wywołać pożądany efekt. W grze wygląda to ciekawiej niż na papierze, bo plansze są zmyślnie zaprojektowane, więc **zagadki, choć powtarzalne, ciągle zmuszają do główkowania** i szukania wyjścia z danej lokacji. Dodam jednak, że czasem to błądzenie męczy, bo na otwartej przestrzeni łatwo przeoczyć małe, dobrze ukryte pomieszczenie, w którym znajdziemy rozwiązanie zagwozdki.

Znośnie prezentują się wizualia. Gdy już przemkniemy przez początkowe, zaśnieżone etapy, **gra czaruje nas bardzo malowniczymi pejzażami, wszystkiemu zaś wtóruje obłędna ścieżka dźwiękowa**. Aranżacje autorstwa Josepha Gifforda napisane na potrzeby tej krótkiej kampanii okazały się na tyle poruszające, że o ile do gry już raczej nie powrócę, pewne jest, że soundtrack jeszcze nie raz sobie odświeżę. |CDA|


Czerwona wstęga majacząca na horyzoncie wyznacza kierunek naszej wędrówki.

SPIRIT OF THE NORTH

OCENA 6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 9

+ klimatyczny i poruszający soundtrack
+ ładne widoczki
+ kilka nieźle zaprojektowanych zagadek

− mimo wszystko ograniczone i powtarzalne mechanizmy
− za dużo łażenia po próżnicy
− okazjonalne problemy przy sekcjach platformowych

PEGI 7

PRODUCENT: MOONEYE STUDIOS
CENA: 110 ZŁ (PC), 125 ZŁ (PS4), 140 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, PROCESSOR DWURDZENIOWY 3 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 550 TI/RADEON 6950

EKSPLORACJA • PRZYGODOWA

mooneye's LOST EMBER

Wilcze wspomnienia śledzi: **Eugeniusz Siekiera**

Nie przecierajcie oczu. To już drugi w tym miesiącu indyk, w którym wcielamy się w dzikiego czworonoga, przemierzając tajemniczą krainę i drepcząc po śladach wymarłej cywilizacji. Choć Lost Ember i Spirit of the North łączy tak dużo, równie wiele je dzieli.

Mimo iż cielesne powłoki już dawno rozsypały się w proch, wiele dusz nadal błąka się po świecie, a czasami duch jakiegoś nieszczęśnika wstępuje w ciało zwierzęcia. **Wcielamy się w wilczycę, w której drzemie widmo dawno zmarłego człowieka.** Gdy tylko zwierzę spotyka na swej drodze kolejną zbłąkaną duszyczkę, nietypowy duet wyrusza w długą podróż przez pozornie wymarły świat. Ich celem jest mityczne Miasto Światła, w którym w pełni będą mogli rozsmakować się w rozkoszach życia po życiu.

Nosił wilk razy kilka...

Wspomniana we wstępie cywilizacja daje o sobie znać głównie poprzez ruiny, które już dawno przegrały walkę z bujną roślinnością. Co chwila trafiamy również na echa dawnych wspomnień – pobudzone przez wilczy skowyt przedstawiają jakąś obyczajową, nierzadko dramatyczną scenkę, z udziałem ludzi zamieszkujących niegdyś tę malowniczą krainę. Czasem trzeba podążyć za tropem, by odkryć kolejne fragmenty układanki, tylko tak bowiem przebijemy się przez magiczną barierę, która broni przejścia w dalszy rejon mapy. W ten prosty sposób poznajemy świat gry, a fabularne puzzle same wskakują na właściwe miejsca. Dzięki temu nic ważnego nam nie umknie, co jest o tyle istotne, że retrospekcje mają ogromny związek z przeszłością naszych bohaterów, oczywiście kiedy jeszcze chodzili na dwóch nogach.

Mimo że wcielamy się w wilczycę, tak naprawdę mamy do dyspozycji cały barwny zwierzyniec. Każde z napotkanych stworzeń posłuży nam swym grzbietem; wystarczy zbliżyć się do któregokolwiek, by móc przejąć nad nim kontrolę. Ma to, rzecz jasna, sens nie tylko w wymiarze czysto estetycznym – w skórze kolejnych zwierząt łatwiej pokonuje się napotkane przeszkody. Mały gryzoń przeciśnie się przez wąskie przejścia, kret podkopie nadkruszony mur, ryba z gracją zanurkuje w zimnej toni, kaczce niestraszne będą szersze rozpadliny, gdyż po prostu nad nimi przeleci, a maleńki koliber w mig pokona większy dystans. A to tylko część menażerii.

...ponieśli i wilka

Szeroki wachlarz lokalnej fauny pozwala zwiedzać krainę dość swobodnie, zwłaszcza te fragmenty, które mamią nasze zmysły otwartą przestrzenią (choć nierzadko trafiamy nosem w niewidzialną ścianę). Do wielu miejsc dostaniemy się w skórze określonego zwierzaka, ale też znaczną część gry możemy pokonać w dowolny sposób, a wszystko sprowadza się do tego, czy wolimy pędzić na złamanie karku, czy myszkować po kątach w poszukiwaniu reliktów i innych znajdziek, czy też może chcemy delektować się widokami z perspektywy jakiegoś skrzydlatego przyjaciela.

Ruiny wymarłej cywilizacji – jedyny dowód na to, że kiedyś żyli tu ludzie.

A jest co podziwiać, **oprawa potrafi bowiem być urzekająco piękna**, mimo – a może właśnie dzięki temu – że przyjęto dość oszczędny w szczegóły, minimalistyczny styl graficzny. Brak tu fotorealizmu, mnóstwo zaś umowności odmalowanej w ciepłych, żywych barwach. W tyle nie pozostaje również **kapitalna ścieżka dźwiękowa**, w moim odczuciu tylko odrobinę słabsza od soundtracku Spirit of the North. Lost Ember ma jednak tę przewagę, że w ogólnym rozrachunku jest grą ciekawszą i bardziej spójną. **Tu koncertowo wybrzmiało niemalże wszystko**, nie tylko muzyka. |CDA|

Niemal wszystko wybrzmiało koncertowo.

W ciele ptaka łatwiej pokonać większe dystanse.

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 8

+ fabuła, która potrafi poruszyć i którą chce się śledzić
+ możliwość przejęcia kontroli nad każdym stworzeniem
+ eksploracja daje sporo frajdy
+ stylowa grafika i przyjemna dla ucha muzyka

− brak trudniejszych zagadek, nie stanowi większego wyzwania
− niewidzialne ściany

PEGI 16

PRODUCENT: TEYON
CENA: 170 ZŁ (PC), 250 ZŁ (PS4), 280 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-4160/ AMD FX 8350, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 1050/RADEON RX 560

FPS • NIBY-RPG

Przerabia T-800 na konserwy: **Eugeniusz Siekiera**

Od banalnej strzelaniny na szynach do rasowego FPS-a – to dla niedoświadczonego studia droga krótka, ale i wyboista. To mogło skończyć się tylko w jeden sposób – wywrotką na pierwszym ostrzejszym zakręcie.

TERMINATOR™ RESISTANCE

OCENA 5

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 5
AUDIO 7

TERMINATOR: RESISTANCE

- kultowe motywy muzyczne
- sporo rozmaitych mechanik urozmaicających rozgrywkę

- świat, którego nie chce się badać
- przeciwnicy, do których nie chce się strzelać
- bohater, którego nie chce się rozwijać
- grafika, której nie chce się oglądać

Zwłaszcza że twórcy niesławnego Rambo: The Video Game poszli o krok dalej i złomowanie armii Skynetu uzupełnili o szereg rozwiązań typowych dla rasowych RPG, jak chociażby rozwój postaci, crafting i wybory, które w teorii mają znaczenie (nasze odpowiedzi podczas rozmów wpływają na to, jak postrzegają nas odbiorcy).

Akcyjniak z ambicjami

Oprócz misji głównych są również zadania poboczne. Za każdą pomniejszą aktywność otrzymujemy doświadczenie, co z kolei pozwala awansować i wydawać punkty na drzewkach rozwoju. Do każdej z trzech głównych kategorii (walki, nauki oraz przetrwania) przypisano po trzy umiejętności, jest więc w czym wybierać. Lepiej rozwinąć skradanie się czy obsługę broni, hakowanie czy otwieranie zamków? To już oczywiście zależy od przyjętego stylu rozgrywki.

Do tego dochodzi **natrętne zbieractwo**. Na każdym kroku potykamy się o jakieś szmaty, części metalowe i chemikalia, które później przy stołach rzemieślniczych jakimś cudem przerabiamy na np. naboje do strzelby. A że nigdy nie wiadomo, kiedy przyda się kilka dodatkowych pestek, garść granatów rurowych lub apteczka, dla świętego spokoju zaglądamy w każdą szufladę i do każdej skrzyni. Już po trzech kwadransach moja postać była objuczona taką ilością śmieci, że sam Arnie nie dźwignąłby tego na swoich barkach. Do tego dochodzi kolekcjonowanie czipów służących do modyfikowania parametrów broni plazmowej.

Przez większą część kampanii złomujemy mało angażującą drobnicę.

Roboty z odzysku

Wszystkie te mechanizmy działają całkiem nieźle. Tylko co z tego, skoro są zaszyte w tak nieangażującej rozgrywce? Po części to problem nieciekawie przedstawionego świata, choć przecież ten setting powinien miażdżyć. Błąkamy się ciągle po jakichś gruzowiskach, zapuszczonych magazynach i splądrowanych sklepach, a jeśli trafia się większy fragment miasta, to w porywach designerskiego szaleństwa twórcy przygotowali całe dwie ścieżki prowadzące do celu, obie szerokie jak moje perspektywy na lepiej płatną wierszówkę. **Jest więc nie tylko ciasno, ale i nudno**; każdy budynek czy obrócona w perzynę ulica z grubsza wyglądają w sumie tak samo.

Mdłe otoczenie doskonale uzupełniają równie nijacy przeciwnicy. Drony, pająki czy wieżyczki to drobnica, na którą nie warto strzępić języka. Dopiero w szpitalu spotykamy pierwsze konkretne maszyny – sławetne T-800. Mimo że przeciwników jest wielu, mamy przewagę, bo dzięki ultrawizji widzimy przyjemniaczków przez ściany, ci z kolei są skończonymi idiotami, i nawet jak któremuś wpadniemy w oko, minie kilka sekund, aż zostaniemy „oficjalnie" dostrzeżeni. Można więc bezkarnie znikać za winklem, a roboty Skynetu udają, że coś im się przewidziało.

Chwilę później dostajemy do rąk broń plazmową i maszyna, która miała budzić prawdziwy postrach, w sekundę zostaje sprowadzona do maskotki z odpustowej strzelnicy. Słabo. I taka jest cała ta gra. **Chwali się masą dodatkowych mechanizmów, a kiepsko sprawdza się nawet w roli shootera, wyglądając przy tym, jakby powstała dekadę temu.** Za to cenę ma taką, jakby powstała w 2029. |CDA|

Gdy już dorwiemy się do broni plazmowej, legendarne T-800 padają jak muchy.

PEGI 16

PRODUCENT: DRAW DISTANCE
CENA: 72 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WINDOWS 7, PROCESOR DWURDZENIOWY 3 GHZ, 4 GB RAM, KARTA GRAFICZNA 1 GB VRAM OPENGL 2.1+

TOP-DOWN SHOOTER • WEIRD WEST • WYZWANIE

Robili to nasi!
Z dziennikarskiej przyzwoitości wypada zaznaczyć, że za grę są w dużej mierze odpowiedzialni znani z naszych stron Berlin i Cross. [red.]

Ritual
Crown of Horns

Ociera pot z czoła: **Witold**

Przez kilka minut opędzasz się szaleńczo od demonów czy innych kultystów, żonglujesz kuszą, strzelbą i rewolwerem, otaczasz się tnącą wrogów aż miło piłą tarczową i na trzy sekundy przed wygraną wpadasz na kaktus, przy okazji odbierając sobie resztkę życia. Ot, Dziwny Zachód.

Nie oszukujmy się – nie jest to najpiękniejsza gra.

Wbrew pozorom w akcji jesteśmy w stanie ogarnąć co się dzieje na ekranie. Na ogół.

Jeżeli powyższy scenariusz was nie zachęcił, mogę to z góry powiedzieć – Ritual najpewniej nie jest grą dla was. Znajdziecie w nim bowiem wszystko to, co do produkcji krakowskiego Draw Distance może zachęcić, ale i odstręczyć: **specyficzny klimat, dynamiczną i wymagającą rozgrywkę i tony ziemi, którą, czy chcecie, czy nie, będziecie gryźć**.

Pewnego razu na Dziwnym Zachodzie

Historia jest tyle bezpretensjonalna, co niekoniecznie angażująca. Jako doświadczony rewolwerowiec, dostajemy za zadanie zlikwidować wyjątkowo niepatriotyczną wiedźmę. „Czego nie robi się dla ojczyzny" – kwituje nasz rewolwerowiec i... ginie z rąk bandy kultystów na usługach jego mocodawców. Wskrzeszony przez rzeczoną czarownicę wraz z nią oraz jej nad wyraz sympatycznymi znajomkami (szczere ukłony dla Boga Spluw) rusza zemścić się na mrocznych siłach rządzących z ukrycia Ameryką. W jaki sposób? Słowami jednej z bohaterek: zabijając połowę kraju.

Dobry, zła i brzydcy

Po odpowiednim przygotowaniu się w bazie (wybór broni, zaklęć, wykupywanie ulepszeń) **lądujemy na planszy z jednym tylko celem: uchronić przez określony czas wiedźmę odprawiającą rytuał i przy okazji nie umrzeć** (okazjonalnie zdarzają się misje polegające tylko na tym drugim). Sprawa wydaje się o tyle łatwa, że na ogół otoczeni jesteśmy stosunkowo wytrzymałymi barykadami, a zdecydowana większość z wrogów ignoruje głównego bohatera, dając się radośnie odstrzelić. Niedostatki w instynkcie przetrwania nadrabiają jednak liczbą oraz ślepym uporem. Oprócz nich spotkamy kultystów zainteresowanych tylko i wyłącznie ukatrupieniem naszej postaci – żeby nie było za nudno.

Na szczęście dysponujemy szerokim wachlarzem przymusu bezpośredniego, a jeżeli zrobi się za gorąco (czyli właściwie non stop) – również uskokiem. Typowe starcie powinno wyglądać więc tak: namierzam rewolwerem wroga-beczkę prochu i po odczekaniu stosownej chwili wysadzam go wraz z grupą jego towarzyszy; uskakuję przed wrażą szarżą, przebijam kuszą tarczę złola, wypalam w tłum demonów z obrzyna i rzucam się w nich otoczony ogromną piłą tarczową.

Owszem, modele konkretnych przeciwników identyfikujemy w sekundę... ale nie, kiedy nie widać ich w otaczającym nas tłumie. Samo otoczenie potrafi niejednokrotnie zmylić, blokując nas w miejscach, gdzie dalibyśmy słowo, że jest przejście. Przy tym satysfakcjonująca i wymagająca rozgrywka staje się z czasem katorgą, gdy misje stają się bardziej rozbudowane. Powtarzać raz za razem dwuminutowe starcie? Proszę bardzo. Robić to samo przy dwukrotnie dłuższej misji? Można się zagotować.

Gdy wszystko idzie po naszej myśli, czujemy się jak bóg padów.

Niestety, na ogół kończy się to w ten sposób: skaczę celownikiem wokół upatrzonego celu, nie mogąc go namierzyć, w tym czasie dostaję w plecy od przeciwnika, którego nie zauważyłem w dziejącym się na ekranie chaosie, zamiast kuszy przypadkiem wybieram obrzyna, przez co nie mam amunicji, aby pozbyć się szturmującej barykadę tłuszczy. Używam więc zaklęcia piły (pal sześć jego prawdziwą nazwę) i... blokuję się na niewidocznej ścianie, tracąc cenne sekundy rzezi.

Bez przebaczenia

Problemem Rituala jest jego **absolutna bezwzględność, przy jednoczesnym poczuciu grania przez niego nie fair**.

Sięgajcie więc po ten tytuł niejako z ostrożnością. Nawet jeżeli lubicie wyzwania, czasem będziecie siarczyście kląć, nie do końca zgadzając się z grą, że przegrana jest waszą winą. Brzydka grafika również nie zachęca, jednak w kontrze do niej Ritual oferuje świetną muzykę – utwory z niektórych lokacji sprawiały, że od razu przechodziła mi złość po porażce. |CDA|

OCENA
7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 4
AUDIO 9

+ rzeź ma w sobie coś z poezji
+ muzyka
+ satysfakcja, gdy wszystko idzie, jak trzeba

− ...ale zbyt często nie idzie
− i to niekoniecznie z winy gracza
− grafika

PEGI ?

PRODUCENT: EDMUND MCMILLEN, JAMES INTERACTIVE, RIDICULON
CENA: 54 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, CPU CORE 2 DUO, 4 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

LOGICZNA • TAKTYCZNA • ROGUELIKE

Czaruje z McMillenem: **9kier**

**Trochę kupy, trochę moczu, trochę glutów, zębów, kości…
Niechaj prequel Isaaca mózg rozpali do białości!
Niechaj fani oryginału osiwieją z czystej złości!**

Tak wyobrażam sobie zaklęcie, które wypowiedział Edmund McMillen pod koniec procesu produkcyjnego The Legend of Bum-Bo. Jedynie czarcie podszepty mogły go przecież skłonić do tego, by zamiast pewniaka, czyli kolejnego pełnego akcji roguelike'a, zaoferować swojej zaangażowanej społeczności turową produkcję, która na pierwszy rzut oka wygląda na tytuł „dla obrzydliwych casuali". Prequel Isaaca jest wariacją na temat „połącz trzy" (tutaj łączy się minimum cztery) zmieszaną z turową walką, więc nie zdziwię się, jeśli prędzej czy później trafi na telefony i tablety – wydaje się wręcz stworzony na platformy mobilne. Niestety musiałby do tego umożliwić wychodzenie z rozgrywki i powrót w dowolnym momencie, a tego nie oferuje nawet wersja PC. A to i tak jeden z najmniejszych problemów tej gry.

Wiadro odchodów i brokatu

Zanim jednak zacznę narzekać na rozliczne bugi, przyznać się muszę, **że oszalałam na punkcie Bum-Bo już w dniu premiery** i dwa wieczory później rozgrywka nie miała przede mną niemal żadnych tajemnic. Jedyne, co mnie jeszcze czeka, to dwukrotne pokonanie czwartego rozdziału każdą postacią i odblokowanie ostatniego bohatera, Bum-Bo the Empty – i po ukończeniu gry parokrotnie jestem już bliżej niż dalej.

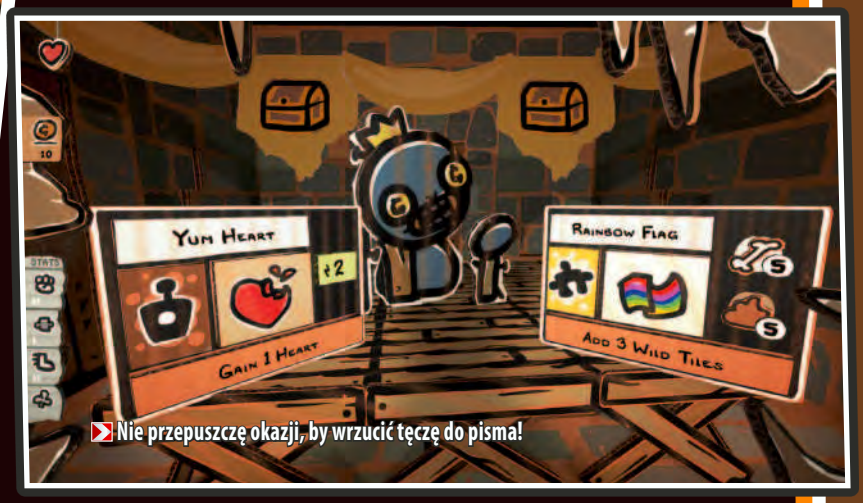
Układanie klątw zabiera życie.

Nie wiem, ile dokładnie czasu spędziłam z tą dziwaczną produkcją, ale zawaliłam przy niej więcej niż jedną nockę i odkładałam pisanie recenzji w nieskończoność, byleby tylko móc dłużej w nią pograć. Jednak nie mogę się dłużej oszukiwać, zwłaszcza że od kilku dni nie było żadnej nowej łatki i nie mam żadnego pretekstu, by nadal wstrzymywać się z tekstem. **Prequel Isaaca jest produkcją jednocześnie złą i dobrą** i w chwili pisania tego zdania wciąż nie mam pojęcia, jaką wystawię końcową ocenę.

Kupa na dwa ruchy

The Legend of Bum-Bo to historia człowieka, który próbuje odzyskać skradzioną monetę, ruszając za złodziejem do kanałów. Roi się w nich od niebezpieczeństw – na tę okoliczność McMillen skrzyknął zarówno starych znajomych (od wszelkiej maści much i robali po hosty czy cloty), jak i całkiem nową ekipę. Z potworzą zgrają walczy się, przesuwając kolumny i rzędy na planszy z symbolami oraz korzystając ze zdobywanych po drodze zaklęć. I tak **zęby oraz kości zadają obrażenia, kupy blokują ataki, gluty zabierają akcje, a kropelki moczu przywracają punkty ruchu**, przy czym im więcej znaczków danego typu uda się ułożyć, tym większy jest bonus – przykładowo siedem kości w poziomie poskutkuje rozrzuceniem ich po mapie i ogólną masakrą.

Oprócz tego czyszczenie mapy z symboli konkretnego typu daje graczowi manę w tym samym kolorze, wykorzystywaną do wspomnianych czarów. Zróżnicowanie jest tutaj duże, od zaklęć ofensywnych, poprzez manipulację planszą, po obronę przed atakami. Dochodzą do tego także talenty niewymagające many, lecz dające się używać z konkretną częstotliwością, np. co drugą czy trzecią lokację. W moim odczuciu najlepsze buildy bazują na regularnych dostawach dodatkowych serc



Nie przepuszczę okazji, by wrzucić tęczę do pisma!

duszy (niebieskich) i zwiększonych punktach ruchu, ale The Legend of Bum-Bo jest niesamowicie losowe – jedyną stałą są początkowe zestawy zaklęć i talentów różnych postaci – i czasem po prostu nie ma się szczęścia. Nie pomaga fakt, że **jedynym trwałym sposobem rozwoju postaci jest dostępne po każdym bossie kasyno** i najważniejszy jego element – możliwość zakręcenia kołem fortuny w celu zwiększenia statystyki (siła zaklęć, łamigłówek itp.) czy otrzymania jakiegoś bonusu (dodatkowe serce, dwadzieścia monet). Manipulacja czarami (obniżenie lub zmiana kosztu, zwiększone obrażenia, zmiana na inny) nie jest nawet częściowo tak atrakcyjna, biorąc pod uwagę fakt, że ze względu na bugi, o których już niedługo, czasami okazuje się pieniędzmi wyrzuconymi w błoto.

Jak postępować w trakcie bójki

Każda mapa – i nie mówię teraz o planszy z symbolami, ale o samej lokacji – składa się z trzech kolumn, w których ustawiają się przeciwnicy, nieraz między nimi przeskakując. Ci z mniejszym zasięgiem ataku przybliżają się do Bum-Bo co turę (ta kończy się, kiedy gracz nie ma już do wykorzystania ani ruchów, ani zaklęć). Wreszcie nad głową wroga pojawia się wykrzyknik sugerujący, że zamierza splunąć lub uderzyć – wtedy pozostaje albo takiego zabić, albo rzucić go glutem, albo postawić przed nim kupę, albo, jeśli wszystko inne zawiedzie, przyjąć obrażenia na klatę.

Wykorzystanie rozmieszczenia przeciwników jest oczywiście kluczowe, podobnie jak znajomość ich mechanizmów, których gra niestety w żaden sposób nie uczy, chyba że liczą się krótkie podpowiedzi pojawiające się na ekranach ładowania(*). To szczególnie uciążliwe w przypadku bossów – chwilę zajęło mi zrozumienie, że gdy wielka czaszka płonie na biało, trzeba układać kości, a kiedy na zielono, to gluty. Wiedza, jak walczyć z fantastycznie zaprojektowanymi Shy Gals – tylko jedna z nich jest prawdziwa, więc trzeba jak najszybciej ściągać im maski – naprawdę zaoszczędziłaby mi mnóstwa nerwów. Nie mam nic przeciwko nauce przeciwników w locie, ale niech dzieje się to tak jak w Darkest Dungeon czy Slay the Spire, w których mogę sobie przynajmniej przeczytać statusy, bo dorośli ludzie nie mają czasu siedzieć i zastanawiać się, dlaczego ktoś nie doznaje obrażeń.

Ta mucha to w filmie czy na telewizorze?! Zwłaszcza że – i o to mam do McMillena i reszty autentyczny żal – **czasami nie wiadomo, czy coś nie działa ze względu na mechanikę, czy ze względu na buga**. Gra trafiła do graczy odrobinę za szybko. Najpierw zaraz po premierze nie dało się jej zainstalować i odpalić ze względu na brak pliku .exe, a i później była festiwalem błędów i niedoróbek. Lokacje pozbawione dźwięku, niedziałające osiągnięcia, zasłonięte wykrzykniki, możliwość zawieszenia się na amen i konieczność zaczynania od zera ze względu na brak możliwości kontynuacji zabawy, niedziałające efekty zakupione w kasynie, brak opisów przedmiotów w ekwipunku, brak opcji wcześniejszego zakończenia tury, brak odmowy przyjęcia zaklęcia lub artefaktu, jeśli ma się już pełen plecak... Mogłabym tak długo.

Część z nich została już poskromiona, ale inne, mimo dwóch tygodni od premiery, nadal czekają na spatchowanie. Niestety wciąż notorycznie zdarza się, że wydaję pieniądze na zwiększenie obrażeń zaklęcia i tracę niemałe wirtualne pieniądze, a obrażenia zostają takie same. Nie wyobrażam sobie też, aby w grze logiczno-taktycznej nie było końca tury czy możliwości powrotu do zabawy później – wydaje mi się, że to elementy bardzo podstawowe, bez których The Legend of Bum-Bo nie powinien był nawet wystartować. Trochę wstyd puszczać w świat coś takiego w XXI wieku, zwłaszcza gdy na grę czeka społeczność, która dałaby się za Isaaca pokroić. (Tę, swoją drogą, prawdopodobnie zaskoczy sposób, w jaki łączą się fabuły obu gier).

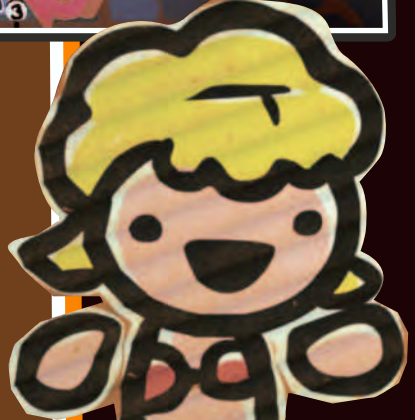
Ulubiony kanał

Oprawa graficzna jest paskudna, ale ma swój urok (kartonowe postaci są naprawdę okej!), **lecz powtarzalna muzyka okazuje się na dłuższą metę bardzo, bardzo męcząca**. Szkoda, że nie zdecydowano się tutaj na bardziej Isaacową modłę, której pokłosie słychać w menu, ale już w samej grze niezbyt. Po kilkunastu godzinach zaczęłam grać bez dźwięku, nie tylko po to, by nie budzić enkiego, gdy przyklejałam się do Bum-Bo w godzinach, w których pracujący na etacie ludzie przewracają się na drugi bok.

O czym świadczy fakt, że zawalałam przy grze nocki mimo tych wszystkich błędów? O tym, że The Legend of Bum-Bo naprawdę jest dobre, czy o syndromie sztokholmskim? |CDA|

Angażujący, taktyczny prequel The Binding of Isaac.

Mucha umiera, gdy zostanie uderzona zębem. Logika gier.



OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 4
AUDIO 5

- + mechanika angażuje jak diabli
- + sporo rzeczy do odblokowania...
- − ...choć nieporównywalnie mniej niż w Isaacu
- − zabudowana i niedorobiona
- − powtarzalne, męczące audio
- − brzydka
- − brak opcji kontynuowania rozgrywki po przerwie
- − brak przycisku końca tury
- − niewiele tłumaczy

(*) Jest samouczek, ale krótki i związany przede wszystkim z obsługą planszy.

PEGI 16

PRODUCENT: GHOST GAMES
CENA: OK. 200 ZŁ
WERSJA PL: JEST, DUBBING
MULTI: JEST

PC: WIN 7/8/10, CPU I5 3,4 GHZ/AMD FX-6300 3,9 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 760/ AMD HD 7970

WYŚCIGI • UNDERGROUND 2 • MOST WANTED • DESPACITO

NFS Heat

Woli jeździć nocą z pełną mocą: **Bastian**

Ekipa Ghost Games próbuje zaprosić do jednego kółeczka fanów Need for Speeda z 2015 roku, Undergroundów i Most Wanted, a nawet nieśmiało wyciąga rękę ku entuzjastom Forzy Horizon.

Pozornie wszystko w Heacie gra i buczy. Mamy zestaw ponad stu aut, w znakomitej większości możemy je modyfikować zarówno pod kątem wizualnym, jak i osiągów. Jeździ się zdecydowanie lepiej niż w poprzednich NFS-ach studia – model jazdy naprawdę daje radę, fabuła nie generuje już jakiegoś ogromnego poczucia żenady, interfejs nie zawodzi, znakomicie rozwijając ideę zaprezentowaną w 2015 roku, a nawet polski dubbing tylko z lekka chrzęści w zębach. Jednak pod względem rozgrywki gorąco przestaje się robić gdzieś tak po 15 godzinach ścigania, a gra zdaje się już wtedy odkrywać przed nami wszystkie swoje karty. Ale po kolei.

Czasem noc jest, czasem dzień

Trafiamy do Palm City, miasta inspirowanego słonecznym Miami. Trwają zawody Speedhunters Showdown, które to wyłonić mają najzdolniejszych kierowców. Jednocześnie... policja wypowiada wojnę nielegalnym wyścigom rozgrywanym w nocy, które od rozpoczęcia zawodów stały się prawdziwym utrapieniem dla władz. Pal licho fabularną głupotkę (przecież gros kierowców biorących udział w zawodach ściga się także „na nielegalu" – bajecznie łatwo byłoby ich wyłapać, a ostatecznie zamknąć tę szopkę z legalną rywalizacją). Dla gracza oznacza to tyle, że za dnia naściga się w zawodach, gdzie głównie nabijać będzie kabzę, nocą zaś za zmagania zdobywać będzie punkty reputacji i poucieka przed policją. Reputacja zwiększa poziom naszego bohatera (i pcha fabułę do przodu), odblokowuje nowe wozy i części zamienne. Jest jednak drobny haczyk – zdobyczną repkę można dość łatwo utracić, złomując wóz lub dając się capnąć stróżom prawa. Mechanizm ten generuje przyjemny dreszczyk emocji i sprawia, że jeżdżenie nocą staje się ogromną pokusą. Do tego, jeśli bardzo podpadniemy policji, to w pewnym momencie otrzymujemy możliwość wzięcia udziału w wyścigu, gdzie do wygrania są unikalne części. Jeśli po wszystkim uda się nam czmychnąć przed niebieskimi i dowieźć nowy sprzęt do dziupli, otrzymujemy go na własność.

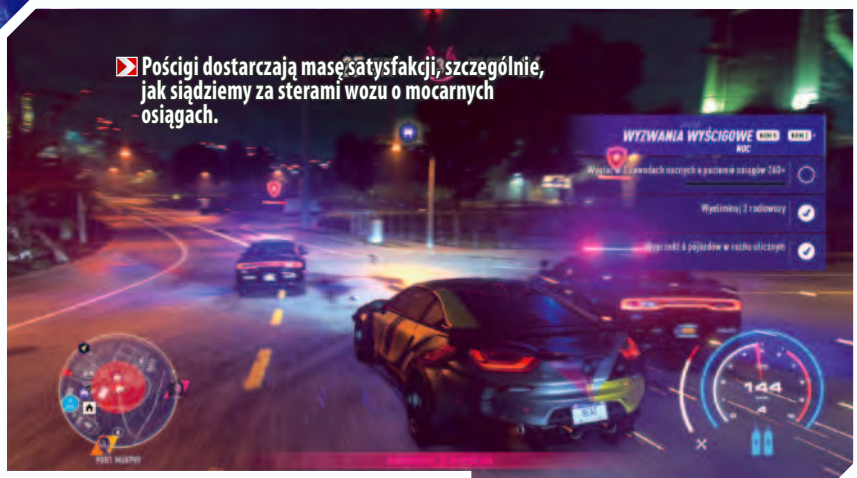
Jazda nocą po Palm City dostarcza o wiele więcej emocji niż wojaże za dnia.

Do dyspozycji mamy otwarte miasto wypchane po brzegi aktywnościami, a w dowolnym momencie możemy przełączyć się na jazdę nocą lub odwrotnie. Wzorem Forzy Horizon w oznaczonych miejscach możemy wykonywać skoki w dal, przejechać driftem zestaw zakrętów czy nabić jak największą prędkość na lokalnym fotoradarze, za co ostatecznie zostaniemy wynagrodzeni zestawem gwiazdek, kasą i repką. Z wyzwaniami jest jeden problem – warto zająć się nimi dopiero, kiedy przejdziemy główny wątek, gdyż na początku zabawy osiągi naszych aut nieszczególnie pozwalają na zdobycie maksymalnej oceny. Fabularne zadania poboczne za to polecam wykonać jak najszybciej – nagrody za nie są naprawdę zacne (screen obok!). **Generalnie Heat zachęca do wojaży za dnia i w nocy, choć zdecydowanie ciekawiej jeździ się po ciemku** dzięki stróżom prawa właśnie.

Nissanik 180SX. Wiocha-spojler i całe auto w naklejkach. Aż się przypomina Pro Street wespół z Most Wanted.

Łeee-wrrrr-łooo!

Otóż policja nocą w nowym NFS-ie jest zaciekła, a na wyższych poziomach obławy (stopnia zainteresowania nami) naprawdę trudno jej uciec. Do pomocy przychodzą im kolczatki, blokady na drogach, drogowe tarany w formie vanów pędzących z naprzeciwka, a ostatecznie helikopter. Pościgi dają masę frajdy – **policjanci są naprawdę sprytni**, zajeżdżają nam drogę, wykonują manewry PIT, starają się nas stratować lub nadziać na przeszkodę, a w przypadku, gdy mocno



Pościgi dostarczają masę satysfakcji, szczególnie, jak siądziemy za sterami wozu o mocarnych osiągach.

Underground 2, Most Wanted 2005 i Despacito w jednym.

wytracimy prędkość, ochoczo otaczają nas w kółku graniastym. Co ciekawe, spryt niebieskich blednie, gdy przydybią nas w trakcie trwania nocnego wyścigu – są wtedy wyjątkowo głupawi i prędko gubią trop, nawet kiedy odstawimy ich tylko na kilkadziesiąt metrów.

W czasie pościgów należy dbać o wytrzymałość pojazdu. Często bowiem obijając niebieskich, niszczymy samych siebie – co doprowadzało mnie zresztą do szewskiej pasji, bo złomowałem swój wóz zwyczajnie przez przypadek. By komfortowo pobawić się w kotka i myszkę, warto zainwestować w szybki i zwrotny wóz, inaczej wizyty w reperujących zdrowie stacjach benzynowych staną się wyższą koniecznością. Ostatecznie boli trochę brak miejsc, w których moglibyśmy zezłomować kilka policyjnych aut naraz poprzez wjechanie w jakąś przeszkodę – wzorem Most Wanted z 2005 roku. Najłatwiej więc zgubić pościg, błądząc po skrzyżowaniach Palm City. Jazda po autostradach lub podmiejskich odcinkach daje niewiele – chyba że mamy ultraszybkie auto zrywające asfalt spod kół.

Naprawdę doceniam model jazdy. Poprawiło się sporo, bryki nie zarzucają kuprami przy byle zakręcie, a w kontrolowane poślizgi wchodzi się gładko i z ogromną satysfakcją. Czuć różnice w prowadzeniu poszczególnych aut. Dość słabo wypada jednak sam drift – jest dość schematyczny, gdyż polega na silnym kontrowaniu kierownicy w najbardziej krytycznym punkcie zakrętu. Choćby z tego powodu mistrzowie klawiatury nie wykręcą satysfakcjonujących wyników, o wiele lepiej w boju sprawdzi się pad.

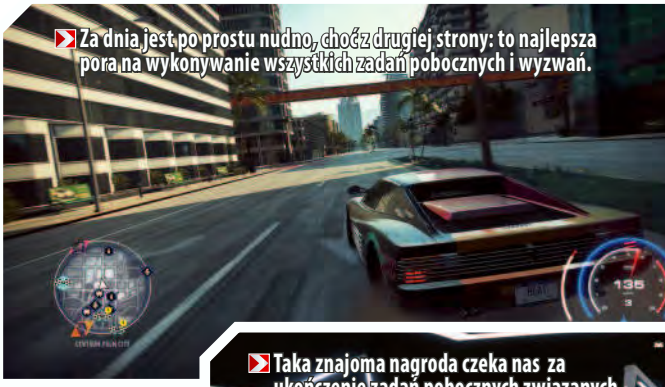
Znowu to samo

Modyfikowanie fur w garażu znacząco zresztą wpływa na osiągi i właściwości jezdne, a dążyć możemy do czterech archetypów – wozu do wspominanego driftu, jazdy po asfalcie, terenie lub typowo pod wyścigi na torach. Wobec tego warto mieć kilka aut, które wykorzystywać będziemy do różnych konkurencji. Niestety, ich utrzymanie sporo kosztuje. Co kilka poziomów reputacji dokupujemy więc lepsze części, zwiększające ogólną ocenę wozu i... łapiemy się na tym, że grindujemy wyścig za wyścigiem, by uzbierać potrzebną kasę.

Niestety, od pewnego momentu Heat staje się bardzo powtarzalny. Startujemy często w tych samych wyścigach, a jedyna różnica polega na tym, że gra serwuje nam przeciwników w bardziej dopasionych (czyli posiadających wyższą ocenę w punktach) wozach i płaci za wygraną więcej waluty. Do tego z biegiem czasu posiadamy auto tak silne, że wygrywamy wszystkie wyścigi z palcem w nosie, odsadzając przeciwników nawet na odległość kilometra.

W multi jak w lesie

Dziwnie pomyślana jest rozgrywka online. Możemy spotkać innych graczy na ulicach miasta, przyjrzeć się ich wozom, wyzwać na pojedynek czy pościgać wspólnie z policją – super! Problemem są jednak wyścigi, bo gra nijak nie zabrania graczom w dopasionych wozach ścigać się z początkującymi, którzy dopiero co wyjechali na ulicę – sam przez to kilkukrotnie brałem udział w zawodach, w których odstawiałem wszystkich graczy na kilometr do przodu, bo zwyczajnie nie nadążali. No głupio.



Za dnia jest po prostu nudno, choć z drugiej strony: to najlepsza pora na wykonywanie wszystkich zadań pobocznych i wyzwań.

Taka znajoma nagroda czeka nas za ukończenie zadań pobocznych związanych z driftem. <3

Despacito 2 confirmed by EA

I tak zarabiamy kasę, za dnia młócąc w kółko te same wyścigi, dopakowujemy auto, by bez strachu nocą pofarmić repkę i nie dać złapać stróżom prawa, wykonujemy kilka zadań fabularnych... i tak w kółko zębate Macieju. I niby jeździ się dobrze, niby mamy otwarty świat z masą aktywności, niby jest multiplayer (więcej o nim w ramce), niby tuning daje radę, ale **ostatecznie wszystko szybko się nudzi przez wszechobecny grind**. Całość zresztą doskonale odzwierciedla... muzyka, za dnia serwując wciąż hiszpańskie hity na modłę Despacito, by dopiero pod osłoną nocy zaskoczyć nas czymś bardziej różnorodnym, pokroju rapu, ambientu czy solidnego drum'n'bassu.

NFS Heat to właśnie taki festiwal dobrych i ciekawych pomysłów utopionych w nudnym grindzie, rozwiązaniach podwędzonych z Forzy Horizon i reggaetonie. Wychowany na MMORPG-ach, bawiłem się całkiem nieźle – ci, którzy zapuścili korzenie w festiwalowej Forzie, będą nieco kręcić nosem i spokojnie niech odejmą od oceny jedno oczko. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 5

- + jeździ się przyjemnie
- + naprawdę wciąga
- + tuning daje radę
- + policja!
- + wojaże nocą są ekscytujące...
- − ...a jazda za dnia to nudna konieczność
- − despacito
- − i generalnie nijaki soundtrack
- − rozgrywka oparta na grindzie
- − od biedy: multiplayer

PEGI 3

PRODUCENT: FRONTIER DEVELOPMENTS
CENA: 160 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10 64-BIT, CPU INTEL CORE I5-2500/AMD FX-6350, 8 GB RAM, GPU GEFORCE GTX 770/RADEON R9 270X

TYCOON • BUDOWA ZOO • ZWIERZĘTA

CD-ACTION POLECA

PLANET ZOO®

Patrzy na tyłek mandryla: **9kier**

Czy wiesz, że ewolucyjnie tapirom najbliżej do nosorożców? Albo że wśród słoni indyjskich panuje matriarchat?

Ja nie wiedziałam. Ba, do czasu zagrania w Planet Zoo nie miałam pojęcia, jak wygląda mandryl, a już na pewno nie posądzałam go o chowanie przed kolegami pokarmu w workach policzkowych.

To niesamowite, jak wiele dowiedziałam się o występujących w Planet Zoo zwierzakach całkiem mimochodem. Upewniając się na przykład, że to niedźwiedź tajwański, a nie brunatny czy grizzly, będzie mógł żyć w gorącym klimacie mojego parku bez konieczności chłodzenia wybiegu klimatyzatorami. Albo że **piłka może sprawić radość zwierzętom nie tylko takim jak wilki czy słonie, ale także na przykład strusiom czy żółwiom**. Żadnego wpychania na siłę wiedzy do głowy, zamiast tego nauka biologii przy okazji – czytasz o poszczególnych gatunkach dlatego, że chcesz, aby było im lepiej. Na przykład by nie walczyły ze sobą ze względu na nieprawidłową strukturę płci czy przepełnienie wybiegu albo nie cisnęły się w wiwarium.

Pierwsze trzy misje to tutorial, ale i tak zjedzą ci kilka godzin, zwłaszcza jeśli chcesz zdobyć w nich po trzy gwiazdki.

Ślimak, ślimak, wystaw puszkę

Szczęście zwierząt to jeden z czynników wpływających na ich atrakcyjność, a ta z kolei sprawia, że goście lepiej oceniają i chętniej odwiedzają daną ekspozycję. Jeśli przy popularnym wybiegu czy wiwarium postawisz dodatkowo puszkę na darowizny, możesz mieć pewność, że zadowoleni turyści chętniej wrzucą tam garść dolarów. Zarabiać można również na kilka innych sposobów – bilety przy wejściu do zoo, dochód ze sklepów, sprzedaż zwierząt – ale właśnie zbieranie datków pozostaje moim ulubionym. **Kiedy widzę, że ktoś faktycznie zachwycił się wystawą ślimaków na tyle, żeby wrzucić do puszki garść banknotów, serce mi rośnie.** Dla takich osób mam ochotę dowiedzieć się o mięczakach z gatunku *achatina zwyczajna* więcej, zapewnić im idealną wilgotność i temperaturę (ktoś na pewno to doceni!) oraz większe zagęszczenie preferowanej roślinności.

Zdarzyła mi się sytuacja, w której pewien słoń miał zapewnione absolutnie wszystko – zabawki, urozmaicenia jedzenia, wysokiej jakości pożywienie, idealny teren, doskonałą florę na wybiegu – oprócz towarzystwa. Szybko go sprzedałam, choć był najatrakcyjniejszym okazem w całym zoo. Nie miałam sumienia patrzeć, jak ta piękna istota siedzi wiecznie sama i mar-

Piekło introwertyków.

Wiwaria przyciągają odwiedzających na równi z wybiegami.

76 gatunków zwierząt znajduje się ponoć obecnie w Planet Zoo. Trzy z nich – gazelopka sawannowa, waran z Komodo i hipopotam karłowaty – dostępne są tylko dla graczy, który zdecydowali się na wersję Deluxe gry.

nieje w oczach przez brak kolegi lub koleżanki tylko dlatego, że nie było stać mnie na zakupy.

Jestem dilerką chrząszczy

Gdyby chodziło tylko o pieniądze, na pewno w końcu by się znalazły, ale żeby nabyć słonia, musiałabym wydać kilkaset punktów za ochronę – specjalnej waluty otrzymywanej m.in. za sprzedaż zwierząt, wypuszczanie ich na wolność, codzienne logowanie czy witanie avatarów odwiedzających park (wciąż nie nauczyłam się, jak to robić). Najbardziej opłacalne w tym przypadku okazuje się chyba zeswatanie ze sobą płodnych, atrakcyjnych zwierząt o możliwie najlepszych cechach i wymienianie potomstwa na gotówkę, ale nie ukrywam, że najlepiej operacja ta udawała mi się w przypadku niezbyt majestatycznych ślimaków i chrząszczy. Teoretycznie dałoby się na tej drobnicy (wartej przykładowo trzy punkty za dobrej jakości sztukę) uciułać na słonia, ale musiałabym robić to chyba ze sto lat.

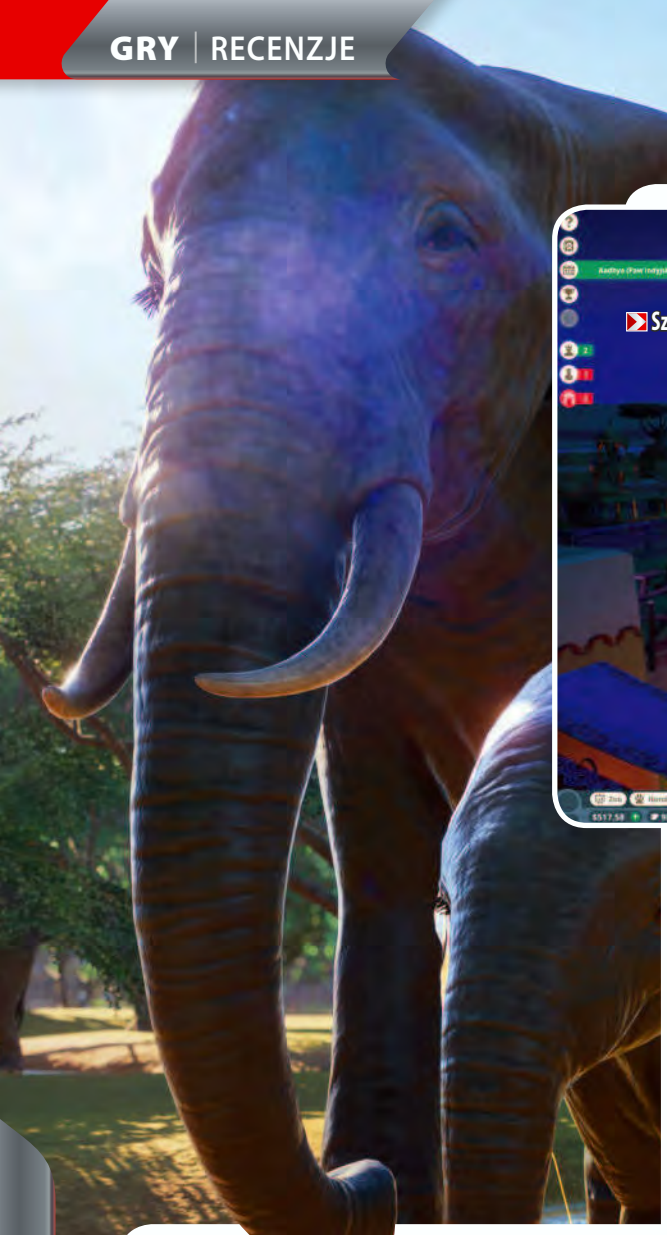
Byłoby to szalenie trudne, biorąc pod uwagę mój styl gry – przez 90% czasu mam włączoną pauzę. Godzinami buduję i dopieszczam zróżnicowane zwierzęce domostwa: od ogrodzonych prostą siatką, przez piękne, szklane płoty, aż po parkany utrudniające wspinaczkę; od płaskich i rozległych terenów trawiastych dla parzystokopytnych, przez pofałdowane i pełne okazji do wspinaczki miejsca dla lemurów, mandryli, a nawet niedźwiedzi, po składające się w sporej części z wody i zamieszkujących ją roślin tereny dla krokodyli czy słoni; od skutych mrozem pagórków dla wilków po wiwaria, w których temperatura bez przerwy przekracza trzydzieści stopni. **Koloruję – podobnie jak w Planet Coasterze – podłoże, formując skały, fałdy gleby, połacie śniegu czy krótkiej i długiej trawy, co w Planet Zoo ma jednak znaczenie nie tylko estetyczne, bo zwierzęta mają wymagania dotyczące terenu.** Później stawiam olbrzymie baobaby i buki oraz długie krzywe palmy, po nich krzewy i pęki kwiatów, wreszcie okalam zbiorniki trzciną i pokrywam niewidoczną w brudnych akwenach lilią wodną, sprawiam, że po ścianach zaczyna piąć się bluszcz.

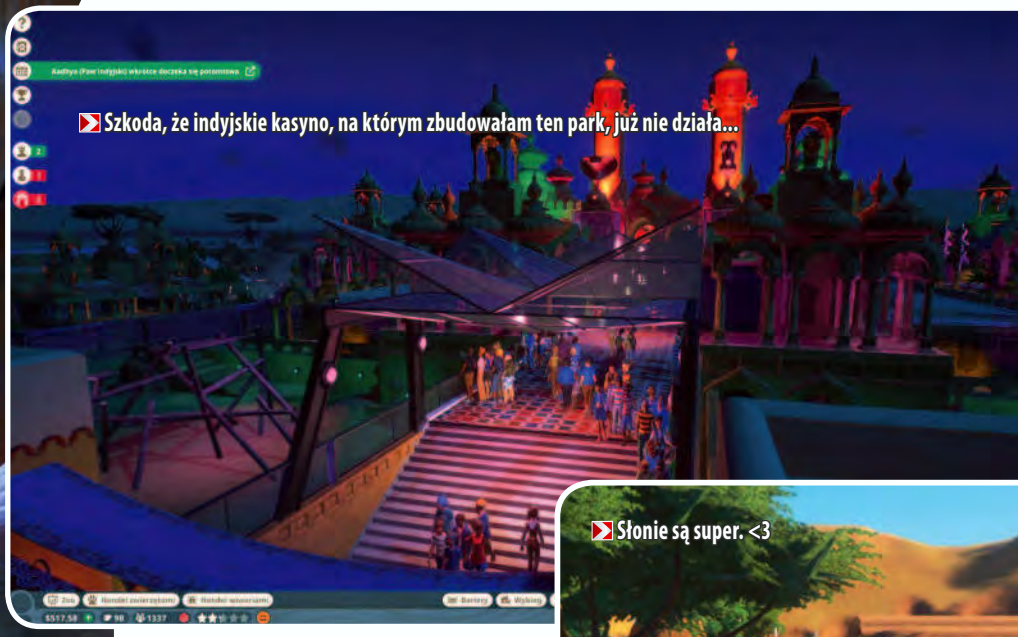
Czuję się jak stwórczyni świata – i w pewnym sensie tak jest.

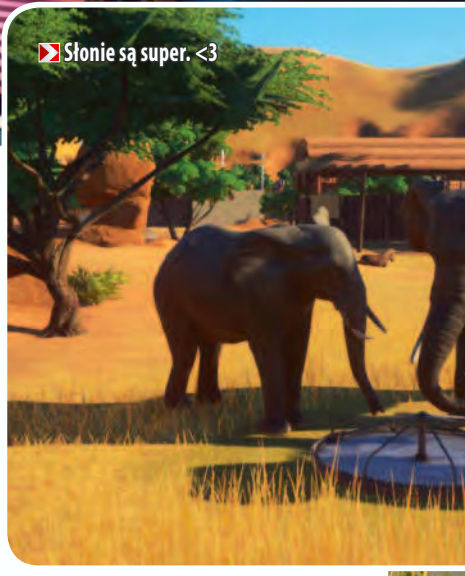
Teenage Mutant Ninja Tortoise

Diabelsko elastyczny system stawiania ścieżek został oczywiście zaczerpnięty z poprzednich produkcji studia, natomiast **nowością są drogi tylko dla personelu**. Mechanizm ten wraz z oceną scenerii budynków dla pracowników ma sprawić, że goście nie będą krzywić się na widok kliniki weterynaryjnej czy pomieszczenia socjalnego. Przyznam, że nie zawracałam sobie szczególnie głowy zarządzaniem pracownikami i nigdy nie było mi to szczególnie potrzebne. Od czasu do czasu zatrudniałam po prostu garść opiekunów (odpowiedzialnych za czystość), strażników (bezpieczeństwo), dozorców (zarządzanie logistyką wybiegów i wiwariów), techników (specjalistów od napraw i rozwoju) czy weterynarzy (prowadzących badania zoologiczne, dbających o chore zwierzęta, »

O takiego tycoona ze zwierzętami nic nie robiłam!







łapiących uciekinierów). Nie bawiłam się w podwyżki i mikrozarządzanie, a do niedawna nie wiedziałam nawet, że szkolenia, na które wysyłałam personel z taką chęcią, są płatne, bo gra czytelnie o tym nie informuje.

Momenty, w których plasnęłam się w czoło, przytłoczona własną głupotą, były dwa. Za pierwszym razem gdy **zobaczyłam zmutowanego żółwia olbrzymiego składającego się w zasadzie z dwóch okazów – dwie głowy, osiem łap, dwa ogony – a dopiero po kilku godzinach uświadomiłam sobie, że to nakładające się modele**. (Na swoje usprawiedliwienie mam tylko tyle, że była to któraś z trzech lokacji samouczkowych i nie wiedziałam jeszcze, jakie dokładnie mechanizmy zaimplementowało Frontier). Drugi raz wydarzył się w czasie misji z demonstrantami protestującymi przeciwko złemu traktowaniu zwierząt, gdy odkryłam – jakoś po kilkunastu godzinach – że mapy cieplne mają superprzydatne zakładki pokazujące m.in. dobrostan zwierząt, potrzeby gości, czystość wody czy zasilanie (jestem pewna, że tutorial o tym mówił, ale kompletnie wyleciało mi to z głowy).

Oczywiście zdarzyło mi się także kilka drobnych głupotek – na przykład jakimś cudem doprowadziłam do zostawienia antylopy w kartonie na środku uczęszczanej ścieżki, zbudowałam przepiękny wybieg dla gepardów i nie połączyłam go drogą z resztą parku czy zapomniałam o przyprowadzeniu do zoo zakupionych niedźwiedzi. **Planet Zoo nie jest bardzo trudne, ale potrzeba dobrych kilku godzin, żeby poczuć się komfortowo** zarówno w fachu zarządcy zoo, jak i w sterowaniu (jeśli nie ma się ogranych poprzedników) oraz interfejsie (np. segregowania zwierząt).

Sto lat w kamieniołomach

Pomaga w tym wszystkim **zróżnicowana kampania, która umiejętnie przeprowadza graczy przez różne aspekty Planet Zoo**. A to stawia nacisk na edukowanie gości (za pomocą tablic, informacji płynących z głośników, przewodników audio, których jakość zależy od poziomu badań nad danym gatunkiem). A to każe wypuścić określoną liczbę zwierząt na

Co za uczta! Sama bym zjadła takiego arbuza!

14 444

przedmioty związane z Planet Zoo znajdują się w chwili pisania tej recenzji, miesiąc po premierze, w Warsztacie Steam. Dla porównania elementów stworzonych przez społeczność Planet Coastera, mającego już ponad trzy lata, jest tam 282 614.

Bawi i uczy – na dodatek w przepięknej scenerii.

W Planet Zoo można, co u Frontier stanowi już chyba standard, tworzyć okolicę absolutnie bajeczną, pełną uroczych, mniej lub bardziej okiełznanych przez człowieka zakątków, zwłaszcza że developerzy ponownie otworzyli się na dobrodziejstwa Warsztatu Steam. Poderwali tym samym do działania społeczność, a efekt jest taki, że w chwili pisania tej recenzji znajduje się tam aż 14 444 przedmiotów związanych z grą. Zwykle nie bawię się w takie rzeczy, ale przy nieco ograniczonej palecie zabawek dla zwierząt *(*ziewnięcie*)* taka sposobność jest, nie ukrywam, całkiem kusząca.

wolność, a to wypracować konkretne zyski czy zadowolenie gości. Misje fabularne często ograniczają w kwestii ilości miejsca i wymagają sprzątania po poprzednich zarządcach – czasami, jak w przypadku scenariusza z nieczynnym kamieniołomem i toksycznymi odpadami, dosłownie – oraz chodzenia na kompromisy, ale osobiście bardziej interesuje mnie rozpoczynanie w częściowo zbudowanym parku niż całkowicie od zera na wielkim płaskim kwadracie. Inspirują mnie pomysły developerów, na przykład przekształcenie indyjskiego kasyna w prześliczny park pełen kolorowej, oryginalnej, ładnie oświetlonej architektury. Albo zoo w rezerwacie przyrody „Liść klonowy", w którym zwierzęta wybornie wpisują się w przepiękną, spokojną, leśno-wodną scenerię.

Ssak naczelny

Oczywiście nie jest to gra pozbawiona błędów. Modele często się przenikają, choć rzadko w tak komiczny sposób jak we wspomnianym przykładzie z żółwiami, a zwiedzającym zdarzyło się w moim parku wyjść poza most i oglądać wiwarium, unosząc się w powietrzu. Personel potrafi zaciąć się na zakręcie albo mieć problem z wykonaniem prostego polecenia – raz w kółko wysyłałam dozorców do sprzątania pełnego odchodów wybiegu słonia, a oni tylko zaglądali i wychodzili, innym razem żyrafa zgubiła się gdzieś przy przenosinach i przez dłuższy czas nikt nie chciał jej wynieść z magazynu mimo moich usilnych próśb. Zdarza się także, że gra bywa lekko nieresponsywna i trzeba zbliżyć się do zwierzęcia odrobinę bardziej, by móc je kliknąć – i to wcale nie dlatego, że nie trafiam go kursorem.

Czasami wreszcie **miałam wrażenie, że niektóre elementy interfejsu potrzebują uproszczenia**, choć tu trudno mi się przyczepić do czegokolwiek dużego, może poza brakiem szybkiego podejrzenia zasięgów stacji uzdatniania wody, a także transformatorów i innych obiektów produkujących energię elektryczną. Chciałabym na przykład, żeby łatwiejsze było podglądanie cech genetycznych posiadanych zwierząt bez konieczności klikania każdego z osobna – to samo tyczy się braku opcji podświetlania na mapie wszystkich budynków jednego typu, na przykład sklepów spożywczych, co znacząco ułatwiłoby mi planowanie infrastruktury. Jeśli da się to zrobić i wiesz jak, to szybko mi powiedz, zaoszczędzisz mi tym samym mnóstwa niepotrzebnego klikania.

Grałam w Planet Zoo bez przerwy przez kilka dni i bałam się, że po takim maratonie prędzej ją znienawidzę, niż polubię, ale nic z tych rzeczy. **Chętnie wrócę do niej po dedlajnie, gdy nie będzie już wisiała nade mną konieczność napisania dużej recenzji.** Wtedy dopiero będę się naprawdę bawić. W Planet Coasterze potrafiłam przez godzinę dopracowywać budynek przypominający domek z piernika i jestem przekonana, że i tu zakopię się w personalizacji, jeśli tylko będę miała więcej czasu. Prawdopodobnie zacznę od maksowania scenariuszy – kto wie, może nawet będę je ciągnąć po zdobyciu złotej gwiazdki – a być może wręcz przeciwnie, zanurzę się w piaskownicy, w której nie będą ograniczały mnie pieniądze i będę mogła stworzyć coś, co zachwyci absolutnie wszystkich: i ludzi, i cyfrowe zwierzęta. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 8

AUDIO 7

- \+ dbanie o zwierzątka
- \+ spora, zróżnicowana kampania...
- \+ ...a poza nią wyzwania, piaskownica i zadania społeczności
- \+ nienachalnie edukuje
- \+ nowe mechanizmy w serii
- \+ mnóstwo opcji personalizacji
- \+ elastyczne, zróżnicowane budowanie
- \+ kolorowa, szczegółowa grafika
- \+ sympatyczne audio
- \+ mnóstwo fanowskiej zawartości
- − okazjonalna nieresponsywność
- − drobne bugi i niedoróbki
- − przydałoby się usprawnienie interfejsu

PEGI 7

PRODUCENT: VARSAW GAME STUDIOS
CENA: 140 ZŁ (PC), 170 ZŁ (PS4), 185 ZŁ (XBO), 160 ZŁ (NS)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB NA PODZIELONYM EKRANIE

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10 64-BIT, CPU INTEL CORE I5-2300/ AMD FX-43502, 4 GB RAM, GPU GEFORCE GTX 550 TI/ RADEON HD 7870

PSZCZÓŁKA • MIODEK • SYMULATOR

Pszczela wizja pomaga w znalezieniu odpowiednich kwiatów.

Może i kolorowo, ale niekoniecznie ładnie.

Wybzyczał się za wszystkie czasy: **Ninho**

Ogromna wartość edukacyjna dla najmłodszych, prosty gameplay w przyjemnym, kolorowym świecie – to wszystko oferuje Bee Simulator. Niestety niewiele więcej.

Najmłodsi będą się nieźle bawić, szkoda, że tak krótko.

Bądźmy obiektywni – wszystkie elementy, które twórcy obiecywali przed premierą, pojawiły się w grze. Mamy więc niewielki, ale jednak otwarty świat, nieuprzykrzającą zabawy symulację życia pszczoły i dwa tryby trudności – dla dzieci i tych dorośleszych graczy. Problem w tym, że miasto, po którym możemy swobodnie latać, rozczarowuje sztucznością i niewielkimi możliwościami interakcji, symulacja sprowadza się do latania, zbierania pyłku, ewentualnych tańców(*) i szybko staje się nudna, a poziomy trudności zostały słabo wyważone. To wszystko sprawia, że zdecydowanie trudniej przebić się z przesłaniem gry, w którym twórcy zwracają uwagę na bardzo ważną rolę, jaką pszczoły odgrywają w ekosystemie, i na to, że ich nieobecność najpewniej skończyłaby się katastrofą.

To Bee or not to Bee

Choć nic nie stoi na przeszkodzie, by polatać po świecie gry bez skrępowania, to **najważniejszy w Bee Simulatorze jest tryb fabularny**. Jako młodziutka pszczoła poznajemy życie w ulu – zwyczaje naszych pobratymców, hierarchię tu panującą, aż w końcu zostajemy przydzieleni do pracy(**). Trafia się nam fucha zbieracki pyłku kwiatowego, do której podchodzimy ochoczo. Przynajmniej do czasu, gdy okazuje się, że drzewo, w którym założony został nasz ul, zostanie ścięte. Wówczas zaczynamy szukać nowego domu. W trakcie dwu-, trzygodzinnej kampanii poznajemy mapę świata, zbieramy pyłki kwiatowe, ścigamy inne pszczoły, a także walczymy z szerszeniami czy osami. W teorii nie wygląda to źle, ale już praktyka wybrzmiewa fałszywymi nutami. Zbieranie pyłków sprowadza się do wlatywania w znajdujące się nad roślinami obręcze, a specjalna pszczela wizja pozwala nam odróżnić gatunki kwiatów.

Choć maksymalnie uproszczone, taki rodzaj zapylania można uznać za sensowny, zważywszy, że realistyczne jego odwzorowanie zwyczajnie pozbawiłoby grę jakiejkolwiek dynamiki. A tej jest tutaj aż nadmiar – weźmy choćby pościgi, przy których w trudniejszym trybie trzeba się naprawdę sporo napocić. Po pierwsze, gonimy zdecydowanie szybszych lub większych od siebie; po drugie, gra zmusza nas do przelatywania przez obręcze – po ominięciu kilku z nich musimy zaczynać od nowa. Do tego dochodzi nieco drewniany model lotu pszczoły – i brak satysfakcji murowany. Lepiej jest w przypadku walki: w prostszym trybie mamy do czynienia ze swoistym turowym QTE – po kliknięciu odpowiedniej kombinacji klawiszy gra symuluje nasze akcje (ataki i obronę). W trudniejszym wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym, w dodatku przeciwnik może atakować z góry, dołu lub z boku. I nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie fakt, że walka przedstawiona jest w rzucie, który utrudnia ogarnięcie, z której strony nastąpi atak.

Be Bee

Do tego **wszystkie czynności wykonywane w grze są do bólu powtarzalne i zwyczajnie nudne**, dlatego też dorośli gracze szybko się Bee Simulatorem znużą. O ile wartości edukacyjnej nie można produkcji odmówić, to cała reszta jest najwyżej taka sobie. Cóż bowiem z tego, że udźwiękowienie jest niezłe, a grafika kolorowa, skoro **gra pozostawia użytkownika z dojmującym uczuciem bezsensu zabawy**. Dzieci powinny być jednak zachwycone, a niejedno najpewniej dzięki Bee Simulatorowi przezwyciężą strach przed pożytecznymi owadami, którymi bezsprzecznie są pszczoły. |CDA|

OCENA
5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 5
AUDIO 7

+ świetna dla dzieci
+ dla dorosłych przez pierwsze kilkadziesiąt minut przyjemna
+ niezła muzyka

– latanie (szczególnie pościgi) bywa irytujące
– wygląda tak sobie
– krótka, powtarzalna i nudna

(*) Za pomocą których pszczoły wskazują sobie nawzajem drogę.
(**) Mam wrażenie, że inspirację twórcy znaleźli w książce „Rój" Laline Paull, którą to lekturę polecam. [Smg]

TeleKamery

TELE TYGODNIA 2020

23. EDYCJA

Wybieramy NAJLEPSZYCH!

Ruszyła 23. edycja plebiscytu Telekamery Tele Tygodnia. Zapraszamy do oddawania głosów w 10 kategoriach głównych i jednej specjalnej, do której nominacje przygotował magazyn NETFILM. Zachęcamy też do głosowania na stronie **www.telekamery.pl**. Kapituła Telekamer, w której skład wchodzą laureaci Złotych Telekamer, powiększyła się o trzy kolejne osoby. Przyzna ona prestiżowe statuetki dla Człowieka Roku oraz Produkcji Roku.

Wysyłając SMS-y pod nr 7365, wspierają Państwo Dom Artysty Weterana w Skolimowie.

Wyniki Plebiscytu poznamy 3 lutego 2020 roku podczas wielkiej gali transmitowanej przez TV Puls!

Zasady głosowania:

Głosujemy za pomocą SMS wpisując w treści kod zamieszczony przy nominacji, np. TK.A1 pod nr 7365 lub na stronie internetowej www.telekamery.pl. Głosowanie rusza 2 grudnia 2019 roku i potrwa do 16 stycznia 2020 roku włącznie. Jeden SMS może zawierać głos oddany tylko na jedną nominację w jednej kategorii. **UWAGA:** z jednego numeru telefonu można wysłać TYLKO 11 SMS-ów (po jednym w każdej kategorii). Koszt jednego SMS-a to 3,69 zł (z VAT). Usługa dostępna we wszystkich polskich sieciach telefonii komórkowej.

Regulamin głosowania na stronie www.telekamery.pl oraz w siedzibie Organizatora.

AKTORKA

Magdalena Cielecka	TK.A1
Katarzyna Glinka	TK.A2
Kinga Preis	TK.A3
Katarzyna Zielińska	TK.A4
Marta Zmuda Trzebiatowska	TK.A5

AKTOR

Tomasz Karolak	TK.B1
Jacek Knap	TK.B2
Mikołaj Roznerski	TK.B3
Bartłomiej Topa	TK.B4
Jan Wieczorkowski	TK.B5

SERIAL

39 i pół tygodnia	TK.C1
Stulecie Winnych	TK.C2
Wojenne dziewczyny	TK.C3
W rytmie serca	TK.C4
Zawsze warto	TK.C5

OSOBOWOŚĆ TELEWIZYJNA

Rafał Brzozowski	TK.D1
Katarzyna Dowbor	TK.D2
Marta Manowska	TK.D3
Dorota Szelągowska	TK.D4
Dorota Wellman	TK.D5

PREZENTER INFORMACJI

Beata Chmielowska-Olech	TK.E1
Dorota Gawryluk	TK.E2
Grzegorz Kajdanowicz	TK.E3
Diana Rudnik	TK.E4
Tomasz Wolny	TK.E5

PREZENTER POGODY

Agnieszka Dziekan	TK.F1
Aleksandra Kostka	TK.F2
Maja Popielarska	TK.F3
Marzena Słupkowska	TK.F4
Paulina Sykut-Jeżyna	TK.F5

KOMENTATOR SPORTOWY

Jacek Laskowski	TK.G1
Jerzy Mielewski	TK.G2
Rafał Patyra	TK.G3
Sergiusz Ryczel	TK.G4
Sebastian Szczęsny	TK.G5

JUROR

Baron i Tomson	TK.H1
Cleo	TK.H2
Michał Malitowski	TK.H3
Katarzyna Skrzynecka	TK.H4
Anna Starmach	TK.H5

PROGRAM ROZRYWKOWY

Koło fortuny	TK.K1
MasterChef	TK.K2
Sanatorium miłości	TK.K3
The Voice Kids	TK.K4
Twoja twarz brzmi znajomo	TK.K5

SERIAL FABULARNO-DOKUMENTALNY

19+	TK.L1
Gliniarze	TK.L2
Lombard. Życie pod zastaw	TK.L3
Korona królów – Taka historia	TK.L4
Magazyn Kryminalny 997	TK.L5

NAGRODA MAGAZYNU NETFILM

Czarnobyl (HBO GO)	TK.M1
Fleabag 2 (Prime Video)	TK.M2
Gra o tron 8 (HBO GO)	TK.M3
Stranger Things 3 (Netflix)	TK.M4
The Crown 3 (Netflix)	TK.M5
The Morning Show (Apple TV+)	TK.M6
Wielkie kłamstewka 2 (HBO GO)	TK.M7

NAGRODA GŁÓWNA

DO WYGRANIA Jeep® Renegade Sport o wartości 78 440 zł brutto

7x GŁOŚNIK HARMAN KARDON CITATION 100
wartość jednego głośnika 1299 zł BRUTTO

harman/kardon by HARMAN

5x KOMPLET BIŻUTERII SREBRNEJ APART
wartość jednego zestawu 768 zł BRUTTO

Nagrody ufundowała firma: APART

5x ZEGAREK MĘSKI AZTORIN SPORT
wartość jednego zestawu 960 zł BRUTTO

AZTORIN

5x DESKOROLKA ELEKTRYCZNA MSB9001 SNAKE
wartość jednej deskorolki 499 zł BRUTTO

I WIELE ATRAKCYJNYCH NAGRÓD

Szczegóły na www.telekamery.pl

Partner transmisji: TV puls

Patron medialny: RMF

Nadzór nad przebiegiem plebiscytu oraz weryfikacją wyników głosowania sprawuje firma Deloitte Advisory Sp. z o.o. Sp.k.

Regulamin głosowania na stronie www.telekamery.pl oraz w siedzibie Organizatora

PEGI 16

PRODUCENT: YS NET
CENA: 210 ZŁ (PC) 185 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10 64-BIT, CPU INTEL CORE I5-4460 3,4 GHZ, 4 GB RAM, GPU GEFORCE GTX 650 TI 2 GB VRAM

ŁAPANIE KURCZAKÓW • ZIEWANIE • SHENMUE

Senna atmosfera miasteczka Niaowu sprzyja ziewaniu.

Łapałem kurczaki, by nauczyć się kung fu. Ziewałem.

Uderzał głową w ścianę niczym Ryo pięścią w drewno: **Ninho**

Na Shenmue III czekaliśmy 18 długich lat. Patrząc na efekt końcowy, można odnieść jednak wrażenie, że od „dwójki" minęło zdecydowanie mniej czasu.

To podróż w czasie pokazująca, dlaczego dzisiaj jest lepiej.

SHENMUE III

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 6

+ powolna rozgrywka ma swój urok
+ model walki nie jest zły
+ wierność poprzednim częściom

– drewniane animacje lub ich brak
– archaiczna oprawa audiowizualna
– archaiczna rozgrywka
– żółwie tempo rozgrywki i przymusowy grind
– rozczarowujący finał

Dostaliśmy bowiem grę przestarzałą i niedzisiejszą pod każdym możliwym względem. Dzięki temu trzecia część przygód Ryo Hazukiego jest wprawdzie wierna klasycznym odsłonom, jednak dwie dekady dla branży gier wideo to wieczność, i coś, co było przełomowe u progu XXI wieku, dzisiaj, jeśli robi jakieś wrażenie, to jedynie złe. Przynajmniej po tym, jak już opadnie urok nostalgii.

„I see"

Jednocześnie swego rodzaju czar utrzymuje się przez kilkadziesiąt godzin rozgrywki. Shenmue III jest bowiem wierne pierwowzorom także pod względem niespiesznego storytellingu. Rozgrywki, która stała się dla mnie okazją do refleksji nad tym, czym w 2019 roku są gry wideo. Żyjemy w ciągłym niedoczasie i branża elektronicznej rozrywki dostosowuje się do tego – gry dają efekty szybko, satysfakcjonują na każdym kroku, zapewniają stały dopływ dopaminy. Jest to tak mocno zakorzeniony model rozgrywki, że podświadomie buntujemy się, jeśli jakaś gra narzuca tempo zdecydowanie wolniejsze i spokojniejsze. Tak było w przypadku Red Dead Redemption II, któremu to wielu graczy zarzucało żółwie tempo, tak jest tym bardziej przy okazji Shenmue III, **grze, w której nie można pomijać dialogów, każda czynność trwa wieki, a fabuła posuwa się do przodu tak leniwie, że aż męcząco**.

Nie ukrywam, miałem spore problemy z zaakceptowaniem takiego modelu opowiadania historii. Jednak z czasem, gdy już zrozumiałem, że „tak to już z tym Shenmue jest", złapałem się na tym, że nie tylko senna atmosfera wioski Bailu, jak i później uliczki Niaowu mnie odprężają, ale wręcz w pracy czekam, aż do gry powrócę... Nie zmienia to oczywiście faktu, że **poza atmosferą Shenmue III nie oferuje wiele więcej** – cała reszta jest bowiem albo przestarzała, albo zwyczajnie przeciętna. Można odnieść wrażenie, że Yu Suzuki został na 18 lat odcięty od gier wideo, po czym dostał nowoczesny silnik, na którym zbudował grę na starych zasadach i standardach, które sam przed dwoma dekadami wyznaczał. W dodatku nie porzucił pierwotnej wizji historii – „trójka" popycha fabułę do przodu o zaledwie krok, na dobrą sprawę robiąc to przy okazji zupełnie nowego wątku głównego – ratowania ojca poznanej w końcówce Shenmue II Shenhui. Główna intryga jest częścią tej opowieści, ale znajduje się na drugim planie.

„Huh"

Odnośnie do rozgrywki nie napiszę niczego, czego nie można było zobaczyć już na przedpremierowych gameplayach albo przeczytać w sieci. **Gra się w to topornie, sterowanie woła o pomstę do nieba. Całość tylko do pewnego stopnia ratuje model walki**, jednak przez większość czasu biegamy i rozmawiamy z fatalnie animowanymi i wyglądającymi enpecami. A jakby tego było mało, w połowie gry oraz tuż przy końcu jesteśmy zmuszeni do bardzo żmudnego i irytującego grindu. Witajcie na przełomie XX i XXI wieku. Znowu.

Shenmue III całościowo jest zresztą taką kapsułą – zakopaną w ziemi na 18 lat, po odgrzebaniu pozwalającą zauważyć, jak wiele w tym czasie się zmieniło. Dla obecnego pokolenia graczy jest to danie równie ciężkostrawne jak oglądanie klasyków kinematografii sprzed kilkudziesięciu lat. Ale grze szacunek się należy, nawet jeśli nie wiemy do końca dlaczego. **Ci, którzy doskonale rozumieją, jak ważna dla rozwoju otwartych światów w grach była to seria i którzy przy „jedynce" i „dwójce" spędzili dzieciństwo, będą bawić się lepiej. Czy jednak dobrze?** Nie wiem. |CDA|

PEGI ?

PRODUCENT: DIFFERENT TALES
CENA: 70 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/8.1/10 (64-BIT), DWURDZENIOWY PROCESOR, 4 GB RAM, INTEL HD 4400 LUB LEPSZA

ANTOLOGIA OPOWIEŚCI • REPORTAŻ • SŁOWO PISANE

Interaktywna opowieść innego rodzaju.

Podbija paszport: **Mateusz Witczak**

Nieszablonowy sposób opowiadania historii studio Different Tales wpisało już w swoją nazwę. Jego członkowie rzucają odbiorcy wyzwanie, udowadniając, że budulcem gry wideo może być niemal wyłącznie słowo pisane.

Poniekąd w nawiązaniu do bergmanowskiego *slow cinema*, scenarzysta Artur Ganszyniec (Wiedźmin III: Dziki Gon) i producent Jacek Brzeziński (Dying Light) serwują nam *slow gaming*; **tytuł właściwie ociosany z mechanizmów, silnie natomiast stawiający na treść**. Efekt? „Podróżnicze historie" budują pomost między grą wideo a książką, jak też między reportażem a beletrystyką.

Take it easy

Zaczyna się na Wyspie Wielkanocnej, na której spotykają się snujący gawędy podróżnicy. Od nas zależy, którą z historii podążymy w pierwszej kolejności; czy pociągiem przeprawimy się do Barcelony, czy wypłyniemy na rejs po Antarktydzie, zwiedzimy Tajlandię lub wrócimy po latach do Afryki. Ozdobami każdej z wycieczek są zdjęcia oraz regionalna muzyka, które towarzyszą ścianom tekstu: potoczystym opisom i wcale zgrabnym dialogom.

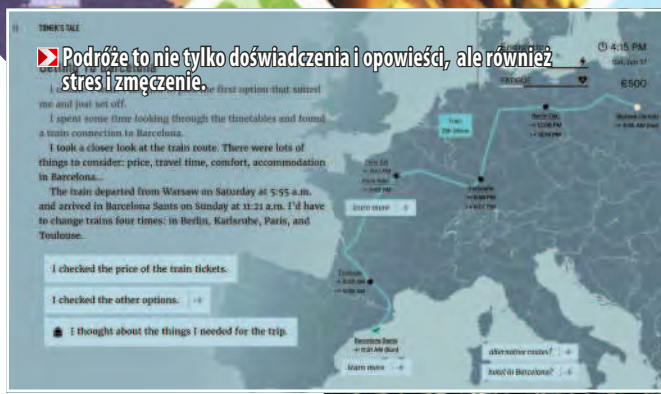
Same opowieści bazują na dziennikarskich świadectwach. W zespole scenarzystów odnaleźli się rasowi podróżnicy (vide Karolina Sulej i Mateusz Kubik z Wysokich obcasów), a w bibliografii gęsto od przedstawicieli polskiej szkoły reportażu (rozliczające się z dziedzictwem rwandyjskiego ludobójstwa „Dzisiaj narysujemy śmierć" Wojciecha Tochmana, traktujący o handlu ludźmi „Człowiek w przystępnej cenie" Urszuli Jabłońskiej). Jednak największym sukcesem Wanderlusta jest fakt, że choć oferuje nam on sporo (momentami nieprzyjemnej) wiedzy, wcale nie każe po nią sięgać.

Podróż za jeden uśmiech

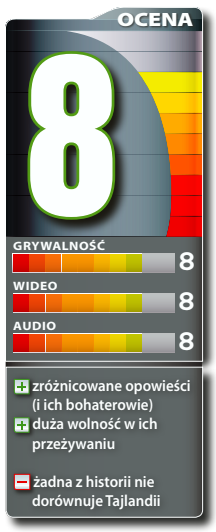
Jesteśmy różnymi podróżnikami, a Different Tales szanuje nasze zróżnicowanie. Tajlandia, „tekstowy otwarty świat", jest wręcz utkana z reportażu, jednak fikcyjna bohaterka (uroczo pretensjonalna Martine), wcale nie musi zaglądać za jej kulisy. Możemy więc odwiedzić targ, skosztować lokalnych potraw i nabyć kolorowe ubrania. (Na których zresztą nasza postać, jako studentka mody, nieźle się zna. Czuć tu doświadczenie Sulej, specjalizującej się właśnie w modowych reportażach). Ale możemy też dowiedzieć się o statusie lady boyów, wysłuchać opowieści o niewesołej sytuacji kobiet w Azji, okrutnym traktowaniu zwierząt i losie jednostek nieprawomyślnych względem władzy. Dopowiedzmy, że mechanika – choć szczątkowa – również ma wpływ na opowieść. Wanderlusta nie można przegrać, jednak narastające zmęczenie i stres (którymi „płacimy" za część decyzji) mogą skutkować podmianką kilku linii dialogowych i opisów.

Poczytaj mi, mamo

Ubiegłoroczne badania Biblioteki Narodowej nie są dla nas łaskawe; przynajmniej jedną książkę przeczytało raptem 37% Polaków, a 35% nie ma w domu żadnego tytułu. Przeciętne nakłady to dziś 2,5-3 tys. egzemplarzy, tak niewiele, że ambitnej literatury często nie opłaca się wprowadzać na półki. Czy wydanie interaktywnej powieści podróżniczej, której stworzenie zaangażowało nie jednego pisarza, ale cały sztab scenarzystów, programistów, muzyków i grafików, w ogóle się w Polsce opłaca?



Nie wiem. Wiem natomiast, że **Wanderlust przypomina, czym gry wideo właściwie są: wprawionymi w ruch modelami, zestawami podatnych na modyfikacje scenariuszy**. Z całego serca życzę autorom, by ich „interaktywny reportaż" mógł się pochwalić nie tylko nominacją do Paszportów Polityki, ale i poczytnością. Może zresztą jest na to szansa. Warszawiacy sięgają po niszę, której istnienie udowodnili wcześniej autorzy 80 Days czy Choice of Robots, a tegoroczne Nike odebrał przecież Mariusz Szczygieł, którego „Nie ma" to, ano właśnie, bardzo osobisty reportaż. |CDA|



PEGI ?

PRODUCENT: WARGAMING SAINT PETERSBURG
CENA: 170 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE, KONTO PREMIUM
GRALIŚMY NA: PS4

OKRĘTY • BITWY • NA KONSOLACH • CROSSPLAY

WORLD OF WARSHIPS LEGENDS

Dogrindował i zastanawia się, co teraz: **enki**

„Oho, to jedna z tych bitew", myślę sobie, wpływając sam w okrągłe granice bazy, której nasza drużyna powinna bronić. Reszta ekipy uznała, że najlepszą obroną jest atak, i tyle ją widzieli. Za minutę między skały, za którymi się chowam, wpłyną trzy okręty wroga.

Siedzę – a w zasadzie półleżę na kanapie z padem w dłoniach – za sterem rosyjskiego niszczyciela premium Gremiaszczij i w swym chorobliwym optymizmie widzę kilka pozytywów zastanej sytuacji. Po pierwsze, mój okręt jest niewielki, więc bardzo dobrze chowa się za wystającym zaraz obok z wody kawałem skały. Do tego, choć prędkość obrotu jego dział woła o pomstę do Lenina, szybkostrzelność i zdolność penetracji kadłubów przez wystrzeliwane z nich pociski potrafią nadrobić to z nawiązką. Wreszcie, w ciasnym przesmyku, pośrodku którego postanowiłem się „okopać", jestem w stanie manewrować dużo swobodniej niż większe jednostki. Tyle że wciąż ich jest trzech, a ja samiuteńki.

Dziesięć minut później okazało się że, owszem, była to „jedna z tych bitew", ale nie do jak najszybszego zapomnienia, tylko wduszenia przycisku Share na DualShocku i zapisania całego piętnastominutowego klipu pełnego spektakularnych manewrów, uników i eksplozji torped.

Pożera czas jak Bismarck diesla. No i gra się jakby wygodniej.

Biała linia wskazuje zasięg osłony dymnej. Niejeden niszczyciel wyściubiający zza niej dziób szybko go stracił.

Rozegrałem ją zresztą grubo pół roku temu, gdzieś na początku mojej przygody z konsolową wersją Okrętów. Dziś, okrągły tysiąc bitew później, mam już tych klipów sporo więcej, a choć usilnie próbuję się do tego zjadacza czasu zrazić, gra nie przestaje mnie bawić i zaskakiwać.

Pakiet na dzień dobry

Podobnie jak Czołgi czy starszy, pecetowy brat World of Warships, jest to typowa, stale rozwijająca się gra bitewna Wargamingu, która prawdopodobnie nigdy nie będzie „skończona", a więc i „gotowa do recenzji". Okazja do recenzji jest niemniej najlepsza, jaka może być, bo właśnie wprowadzono bitwy rankingowe i crossplay pomiędzy PS4 i XBO, a do tego owa darmowa w zasadzie gra doczekała się (całkiem nietaniego zresztą) wydania pudełkowego. Wraz z tym ostatnim w pakiecie dostajemy miesiąc konta premium; 2500 dublonów, czyli waluty premium (warte ok. 40 zł); 1,3 mln srebra, czyli waluty standardowej (zakup pojedynczej jednostki maksymalnego VII tieru kosztuje 18 mln); a także cztery okręty premium. Są to kolejno: Iwaki (krążownik tier III z osłoną dymną – OK), Kamikaze (niszczyciel tier IV – absolutnie przegięta, niewidzialna maszyna do czynienia zła), Texas (pancernik tier IV – potrafi srogo pogruchotać ego jedną salwą) oraz Arizona (pancernik tier V – takoż).

Oczywiście, jakkolwiek by ów zestaw nie wyglądał, wszystko to jest do znalezienia w sklepie (no, czasem na powrót danej maszyny do sprzedaży trzeba tylko poczekać) w grze, więc możliwość wypróbowania Legend bez wydawania grosza wciąż jawi się jako dobry i uczciwy interes. Interes, do którego zresztą zachęcam.

Prawie jak w wannie

Podtytuł tej wersji gry nie wypadł Bismarckowi spod rufy. Na konsolach gra się wszak

Steampunkowy Nassau był do zgarnięcia w czasie Halloween.

Podręcznik kapitana krążownika, strona pierwsza: wyspy to twoi najwięksi przyjaciele.

nieco inaczej niż na pececie, inne są też oczekiwania graczy. Dlatego też, zmniejszając liczbę okrętów uczestniczących w bitwach z 24 do 18, a także „kompresując" rozbuchane drzewka technologiczne pecetowego WoWS-a, twórcy postawili na autentyzm (co, przypominam, nie znaczy „realizm") historyczny. Nie zobaczymy tu jednostek pokroju Montany czy Kremlina, które nigdy nie zostały zbudowane, nawet najpotężniejsze tutejsze pancerniki – Iowa, Vanguard, Bismarck czy Richelieu – zamąciły śrubą wody morskich teatrów II wojny światowej (no dobrze, japoński Amagi nie doczekał się ostatecznie wodowania...). Podobnie rzecz ma się z zupełnie odmiennym od pecetowej wersji systemem historycznych dowódców, wśród których próżno szukać hokeisty Aleksandra Owieczkina czy, za przeproszeniem, Stevena Seagala.

Każdy kapitan ma swoje drzewko drobnych, często zaledwie kilkuprocentowych buffów do niektórych statystyk okrętów, a także unikatową umiejętność specjalną. Co więcej, każdy jegomość może zaczerpnąć „inspirację" od dwóch innych dowolnych dowódców, co przy dobrym kombinowaniu może prowadzić do ultrasilnych zestawów „pasywek" (np. Jerzy Świrski, którego dostajemy z kupioną w sklepie premium Błyskawicą, przydaje się jako inspiracja każdemu z kapitanów niszczycieli, którzy stawiają na niewidzialność).

Lewo, prawo, naprzód i wsteczny

Rozgrywka w konsolowych „Okrętach" toczy się szybciej niż na pecetach. Częściowo poprzez zbliżenie do siebie punktów spawnów na początku bitwy, częściowo dzięki temu, że brak zagrożenia szybkiego wykrycia przez lotniskowce (które nie załapały się do Legends i nie wiadomo, czy kiedyś się załapią) daje wolną drogę kapitanom niszczycieli, by od razu ruszać przed siebie i wykrywać dla drugiej i trzeciej linii okręty wroga. Jednocześnie trzeba zaznaczyć, że – jak na standardy konsolowych multi – wciąż tempo rozgrywki jest iście ślamazarne. Sterowanie padem sprawdza się tu zresztą dzięki temu doskonale – stałe oglądanie się za siebie nie ma tu takiego znaczenia jak w FPS-ach, a i pikselowa precyzja celowania na nic się nie zda, gdy szalone RNG dyspersji pociski nosi (szczególnie jeśli akurat celujesz z potężnych, ale krzywych jak patyki z lasu luf któregoś z japońskich pancerników).

To naprawdę proste – grając, musisz tutaj pamiętać tylko o bezpiecznym ustawieniu kadłuba do wrogów (pod kątem, a nie pełną burtą, a najlepiej za wysepką); kilkusekundowym locie pocisków przy celowaniu do odległych jednostek; dobieraniu odpowiedniego rodzaju amunicji do sytuacji; umiejętnym korzystaniu z sonaru i innych „używek"; wspólnym wspieraniu się w manewrach z resztą drużyny i pamiętaniu – gdy pali ci się pół pokładu w ostrym starciu dwa na dwa przeciw Hipperowi i Scharnhorstowi, skąd za pół minuty mogą nadpłynąć torpedy tego niedobitego Akatsuki, który zniknął za wyspą dwie minuty temu. W bitwach rankingowych, które toczą się na mniejszych mapach, w formacie 7 na 7, pomnóż to dla spokoju przez średni współczynnik podatności na stres(*).

Za darmo, ale jednak nie

Wargaming nie ma specjalnie chwalonej przez graczy historii związanej z monetyzacją swoich gier. Od „Czołgów" swego czasu odstręczył mnie koncept złotej amunicji, której w Warshipsach na szczęście nie ma. Ale jest za to zatrzęsienie drogich okrętów premium, które oprócz tego, że pozwalają szybciej zarabiać srebro za samo granie, często bywają niestety najmocniejszymi jednostkami danego tieru. W rękach doświadczonych graczy, »

(*) Zasadniczo jestem cichym graczem, który najwyżej sarknie sobie pod nosem raz na pół godziny, gdy coś pójdzie nie po mojej myśli, ale w dniu premiery bitew rankingowych, gdy byłem sam w domu, przypomniałem sobie (i sąsiadom) wszystkie przekleństwa, które siedziały we mnie niewypowiedziane przez wiele, wiele lat...

Co daje premium?

Darmowe konto można ulepszyć do premium na określony czas, płacąc odpowiednią liczbę dublonów (uwaga: konsolowe konta Wargamingu nie łączą się z pecetowymi!), aby zwiększyć liczbę zarabianych sztuk srebra i punktów doświadczenia po bitwach. Kilka miesięcy gry pozwala zbudować w ten sposób sporą nadwyżkę srebra na kilka okrętów najdroższego tieru VII, ale należy również pamiętać o tym, że rozgrywki na najwyższym poziomie obłożone są sporym „podatkiem". Za samo wystawienie okrętu na VII poziomie do bitwy płacimy 160 000 srebra – trzeba zagrać nieźle, żeby odrobić tę kwotę, mając wykupione premium. Bez tego nawet najlepszy wynik w drużynie nie gwarantuje zwrotu kosztów.

sposób Nassau z okolicznościowym kamuflażem, a wcześniej, po wyczerpującym miesiącu grindu, który niemal wypalił we mnie chęć do dalszej gry, samego Tirpitza. Tyle że za każdym razem i tak trzeba było wyciągnąć zwłaszcza na niższych tierach, potrafią całkowicie przejąć kontrolę nad sytuacją na mapie. Arkansas (III), Marblehead (VI), Warspite (V), Atlanta (VI) – kiedy mam ochotę na podbudowanie sobie samopoczucia dobrą bitwą, rozpędzam śrubę którejś z „premek". Gdyby nie rozkochała mnie w sobie francuska Normandie, na bitwy rankingowe V tieru z pancerników zabierałbym tylko wyżej wymienioną legendę brytyjskiej floty – i mocno obawiam się potopu torped japońskich Kamikaze, gdy za dwa tygodnie ruszy sezon bitew tieru IV (gdy to czytasz, pewnie trwa w najlepsze).

Żeby była jasność, są okręty premium, które można zdobyć za samo granie, poprzez wykonywanie zadań podczas trwających po kilka tygodni kampanii. W okresie halloweenowym zdobyłem w ten z kieszeni ciężko zarobione szekle na odpowiednią liczbę dublonów, które to dopiero – jako „wsparcie admiralicji" – pozwalały zgarnąć na koniec upragnioną nagrodę.

Zaryliśmy w muł!

Mam jeszcze w zęzie kilka wiader szlamu, którym mógłbym chlusnąć WoWS Legends w dziób i nikt by na mnie nie spojrzał krzywo. Ot, krążowniki, moja druga po niszczycielach ulubiona klasa, na tierze VI i VII zdają się często bezużyteczne, bo nie mogąc spełniać jednej ze swoich podstawowych funkcji, czyli czyszczenia nieba z bombowców chmurą ołowiu, zmuszone są do orbitowania w okolicach granic mapy z dala od wszystkiego lub do ryzykownych manewrów bliżej wrogiej floty, by szukać niszczycieli. A wtedy zaś chłodne objęcia mulistego dna czyhają potencjalnie za każdą salwą ochoczych dział pancerników. Nie wiem, czy rozwiązaniem tego problemu byłoby zwiększenie siły ognia całej klasy, czy jej przeżywalności, ale coś wypadałoby tu podziałać. Sporym, wymuszonym przez platformy, minusem jest również brak czatu, który w tak taktycznej grze przydałby się nieporównywalnie bardziej do koordynowania działań niż proste koło komend i odzywek typu „wesprzyj", „chroń" czy „#%&*!".

Jeszcze przed tygodniem dorzuciłbym tu minusa o niewielkiej liczbie map, ale dziś robię zwrot o sto osiemdziesiąt stopni, bo właśnie na serwery wleciały trzy nowe miejscówki, a sama gra od początku rozwija się w doprawdy szybkim tempie. Twórcy zdążyli przez kilka miesięcy zwodować najpierw wszystkie trzy linie floty niemieckiej, a także krążowniki i pancerniki Francji (załapał się do sklepu premium również francuski niszczyciel). Był nawet event PvE na Halloween, choć recyklingowany z pecetowego sprzed lat. Z punktu widzenia gracza levelowanie też nie jest udręką – prowadząc równolegle pięć linii, ostatnio wbiłem szóste tiery brytyjskimi niszczycielami, a także niemieckimi krążownikami i pancernikami (w zasadzie już mi bliżej do Bismarcka niż dalej). Plany dotarcia do Lightninga, Hippera i Richelieu są zatem jak najbardziej wykonalne jeszcze w tym roku.

Wojna konsol na morzu

Lubię konsolowe wydanie Okrętów na tyle, że choć regularnie zaglądam na youtube'owe kanały Flambassa, Flamu czy The Mighty Jingles, pecetowej wersji nawet nie odpalam, ciesząc się wygodą i pewną „lekkością" wersji konsolowej. Zwłaszcza teraz, gdy crossplay podwoił liczbę graczy na serwerach (nie żeby ich brakowało ostatnimi czasy) i jest o co (czyli o własne nerwy) się bić w potyczkach rankingowych. Cała naprzód, kapitanowie! |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 7

AUDIO 8

- wciąga jak wir
- świetnie sprawdza się na padzie
- rozwija się błyskawicznie
- crossplay!

- „premki" nieco zbyt silne...
- ...a każda z nich droższa od wielu innych gier
- balans na wyższych tierach

PEGI 7

PRODUCENT: OSOME STUDIO
CENA: 110 ZŁ (PC), 170 ZŁ (PS4), 185 ZŁ (XBO), 160 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DLA DWÓCH OSÓB

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-2125/ AMD FX 4100, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 760/RADEON R7 370

ZRĘCZNOŚCIOWA • PLATFORMÓWKA

Asterix & Obelix XXL 3 THE CRYSTAL MENHIR

Wolałby w tym czasie czytać komiks: **Eugeniusz Siekiera**

Najpierw odświeżyli część drugą, później wzięli się za stworzenie od podstaw kontynuacji. Gra jest równie skromna jak portfolio francuskiego developera, więc w pierwszej kolejności należałoby skorygować tytuł – to nie rozmiar XXL, ale raczej przyciasna „eska".

Jak niemal każdy zeszyt, nowa przygoda ma swój początek w wiosce słynnych Galów i okalających ją lasach, gdzie trzepiemy na przemian skóry dzikom (odnawiają nadszarpnięte zdrowie) bądź rzymskim legionistom (ci zostawiają po sobie hełmy, a te stanowią walutę, za którą później rozwijamy talenty bohaterów). Kiedy już załatwimy wszystkie sprawunki na miejscu, ruszamy w daleki świat z kolejną arcyważną misją.

Ale głupi ci Rzymianie!

Fabuła kręci się wokół tytułowego kryształu. W zasadzie mamy go pod pazuchą niemal od początku przygody, ale nim wykorzystamy jego magiczne właściwości, musimy namierzyć specjalne odłamki, bez których menhir jest tylko kolejnym kamulcem, którym Obelix może miażdżyć pniaki, skrzynie i głowy przeciwników. Zaliczamy więc kolejne punkty na planie wycieczki, **a poza okolicznościami przyrody (czasem słońce, czasem śnieg) nie zmienia się kompletnie nic**.

To największy problem gry. Główną atrakcją jest klepanie wszystkich po pyskach. Poziomy są dość rozległe i praktycznie na każdym kroku potykamy się o średnio rozgarniętych przeciwników, którym nieustannie trzeba przypominać, że jeszcze nie *„cała Galia została podbita przez Rzymian"* i *„jedna, jedyna osada, zamieszkała przez nieugiętych Galów, wciąż stawia opór najeźdźcom"*. Dotyczy to zwłaszcza rzymskich obozowisk, gdzie sprowadzamy do parteru tak absurdalne ilości wrogów, że szybko robi się to męczące i zwyczajnie nudne. **Nie pomaga prymitywny system walki, bazujący zaledwie na jednym ataku i kilku prostych specjalach** (te jednak wyczerpują pasek energii, więc nie możemy korzystać z nich zbyt często). Później dochodzą jeszcze ataki magiczne menhirem, ale to i tak za mało, by uchronić mnie od ciągłego ziewania.

Gra dla nikogo?

Drażni też dość wyśrubowany poziom trudności, jak na grę przeznaczoną dla najmłodszych. Pomimo tego, że w żyłach naszych bohaterów płynie magiczny napój, wcale nie są nieśmiertelni, a w gąszczu ostrych przedmiotów, którymi wrogowie machają nam przed nosem, łatwo stracić życie. Gdy taka sytuacja zdarzy się w jednym ze wspomnianych obozów, postęp zostaje zresetowany i zaczynamy od początku. Zaiste, ubaw po pachy. (Pominę już samo to, czy gra z taką dawką „oklepu" jest dobra dla milusińskich). Możemy grać w trybie kanapowej kooperacji (w singlu po prostu przeskakujemy między postaciami), nie liczcie jednak na zabawę w stylu serii Lego – tutaj współpraca jest szczątkowa, a ciekawsze zagadki środowiskowe pojawiają się dopiero w końcowych rozdziałach. Przez większość kampanii napotkane utrudnienia sprowadzają się do ominięcia przeszkody bądź namierzenia wajchy, która odblokuje dalszą drogę. Do tego dochodzą questy poboczne, ale są sakramencko głupie (w stylu: uratuj kurę) i lubią się powtarzać.

Klepanie Rzymian po pyskach to sól tej gry. Niestety to danie mocno przesolone.

XXL 3 realizuje plan minimum. **To gra kolorowa, ale bardzo uproszczona wizualnie, oferując przy tym nieangażującą i zbyt monotonną rozgrywkę.** Można przy niej spędzić kilka godzin, ale mogłaby równie dobrze nie powstać i nikomu z tego powodu niebo nie zwaliłoby się na głowę. |CDA|

Ataki specjalne to jedyne urozmaicenie nazbyt uproszczonego systemu walki.

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 5
AUDIO 6

+ w bardzo krótkich sesjach można pograć
+ niektóre animacje nawiązujące do komiksowych scen

− słabo zaprojektowane, nieciekawe plansze
− nudna mechanika walki
− a poza walką niewiele tu do roboty
− sztywno zawieszona kamera, zbyt oddalona od centrum akcji

PEGI 16

PRODUCENT: KONG ORANGE
CENA: 90 ZŁ (PC), 100 ZŁ (NS, PS4), 115 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: TAK (NAPISY)
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, CPU INTEL CORE 2 DUO E8400, 4 GB RAM, GPU GF 8600/RADEON HD 2600 XT

LOGICZNA • KOMEDIA

FELIX the REAPER

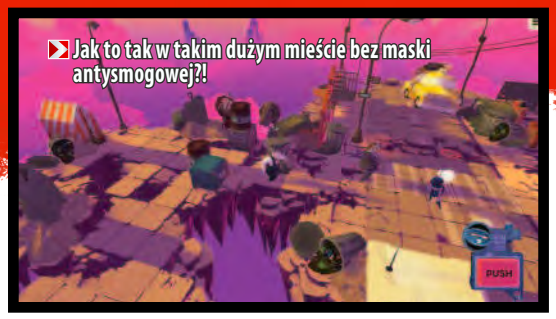
A ROMANTIC COMEDY GAME ABOUT THE LIFE OF DEATH

Jak to tak bez nakrycia głowy i bez preparatu na kleszcze?!

Wyciąga działkę z kieszeni: **9kier**

Po innowacjach Antichamber czy Baba Is You(*) trudno mi odczuwać przyjemność z tradycyjnych gier logicznych, jeśli – w przeciwieństwie do choćby The Witness – nie zachwycają złożonością czy projektem. Felix the Reaper trafia niestety do kategorii „zwykłe".

Jak to tak ciągle w cieniu?! Nic dziwnego, że taki blady...


Jak to tak w takim dużym mieście bez maski antysmogowej?!

Sympatyczna gra logiczna, która nie porywa niczym.

Niech styl graficzny – w tym kozackie taneczne animacje Feliksa pracującego w Ministerstwie Śmierci – nie przyćmi ci faktu, że w tej uroczej produkcji chodzi właściwie wyłącznie o przenoszenie obiektów z miejsca na miejsce i robienie tego w cieniu. Rozgrywka jest powtarzalna i nie łagodzą tego nawet wprowadzane z czasem innowacje, takie jak teleport czy możliwość przemieszczania wychudłej szkapy ciągnącej wóz.

Beczki rumu nam nie zwiało

Felix the Reaper okazuje się wałkowaniem w różnych miejscach i czasach (od średniowiecza po Nowy Jork lat 80.) tej samej mechaniki, która wyciera się dosyć szybko. Na szczęście to zabawa na zaledwie kilka godzin, chyba że interesuje cię wykręcanie możliwie najlepszych wyników czasowych w dodatkowej lokacji albo ponowne przechodzenie tych samych poziomów w wersjach dla hardkorów. Osobiście nie miałam na to ochoty, bo potrafię znaleźć milion ciekawszych sposobów spędzenia wolnego czasu niż **nieustanne, nie zawsze responsywne przenoszenie beczek, żeby postać mogła stać w cieniu**. Po ostatniej, przydługiej i frustrującej lokacji fabularnej wystarczy mi Żniwiarza na dobre.

Nawet **Betty – pracująca w Ministerstwie Życia miłość Feliksa – to tylko przynęta mająca sprzedać zwiastun**, bo w samej grze pojawia się (uwaga, spoiler!) tylko na początku i na końcu. Felix the Reaper to komedia, ale nie „komedia romantyczna", jak określają ją wydawcy z Daedalic. Ta metka została przyklejona grze po to, by wydawało się, że jest w niej prawdziwa historia, a produkcja nie jest tylko ciągiem fabularyzowanych zabójstw.

Ciekawy przypadek Benjamina Buttona

I choć trudno jest się Feliksem zachwycić, jeszcze trudniej wytknąć mu prawdziwe wady. Tytuł jest wprawdzie zwyczajny, ale naprawdę sympatyczny. Bohater rusza swoim pulchnym ciałkiem w tak czarujący sposób, że tu i ówdzie nie da się nie uśmiechnąć. Wzrok przykuwają nie tylko animacje, ale i żywa kolorystyka lokacji. Jako że są niewielkie, **poziomy pokonuje się szybko, a w razie problemów pomocą służy system podpowiedzi**, który tylko czasem się gubi. Muzykę zdążyłam już zapomnieć, choć ogrywałam tytuł przedwczoraj, ale voice acting jest niezły – szkoda, że sam Feliks pozbawiony jest głosu i mówi wyłącznie jego pracodawca.

Felix the Reaper to produkcja, która mogłaby powstać dwadzieścia lat temu, a teraz powrócić z odświeżoną grafiką. Projektowo stara już w dniu premiery. Gdzie innowacje branżowe, których tak łaknę? |CDA|

OCENA **5+**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 6

+ ładna oprawa graficzna
+ dodatkowe poziomy dla hardkorowców
+ pląsy i tany Feliksa
+ system podpowiedzi…

– …który czasem sam się gubi
– powtarzalna
– okazjonalnie nieresponsywna

(*) Jestem dilerką ciekawych gier logicznych, więc jeśli potrzebujesz się sztachnąć, odezwij się i skieruję cię w dobrą stronę.

G3 3590 to świetnie wyceniony model nowej laptopowej serii Della. Notebook łączy jakość wykonania, z której słynie producent, wraz z wydajnymi podzespołami i rozwiązaniami specjalnie dla graczy.

Nowy wymiar GAMINGU

Z nowym laptopem Della możesz odpalać najnowsze gry i nie przejmować się przegrzewaniem urządzenia. Wszystko za sprawą przycisku G, dzięki któremu notebook przechodzi na wyższy bieg – zwiększa się wydajność układu chłodzenia, co pozwala na wygodną i stabilną grę. A trzeba przyznać, że producent zadbał, by było co chłodzić – w G3 3590 znajdziemy procesory Intela z najnowszej, 9. generacji, zarówno w wersji i5, jak i i7. Nie może więc dziwić zaawansowane, podwójne chłodzenie – po obu stronach obudowy znajdują się wiatraki odpowiadające za utrzymanie właściwych temperatur wewnątrz laptopa.

Za najwyższą wydajność w grach odpowiada obok procesora także karta graficzna. W G3 3590 znajdziemy jeden z czterech układów graficznych Nvidii – GeForce GTX 1050, GTX 1650, GTX 1660 Ti Max-Q lub RTX 2060. Oparte o nagradzaną architekturę Turing, pozwalają na granie nawet w rozdzielczości 4K oraz korzystanie z trybu HDR. Co nie mniej ważne GPU współpracują z najnowszą biblioteką DirectX 12, a dzięki Alienware Command Center możemy mieć pewność, że wyciśniemy z kart maksimum możliwości. Innowacyjne oprogramowanie Della zaprojektowane zostało specjalnie, by polepszyć wrażenia z gamingu. Dlatego też pozwala na drobiazgowe ustawienie wszystkich procesów w taki sposób, by nie zakłócały one zabawy, a jak największe zasoby laptopa wykorzystywała gra.

Bogate możliwości zamknięte zostały w smukłej obudowie, która przy 15-calowej matrycy (jest opcja ekranu o częstotliwości odświeżania 144 Hz) ma zaledwie 21,6 milimetra grubości i waży 2,34 kilograma. Dell G3 3590 dostępny jest w dwóch wariantach kolorystycznych – czarnym (eclipse black) i białym (apline white) z charakterystycznymi dla serii niebieskimi akcentami, a jego cena zaczyna się już od 3599 złotych. Całość tworzy spójny, gamingowy design, który zachowuje jednocześnie elegancję, mobilność i uniwersalność kojarzoną z laptopami Della.

Niezawodność i gwarancja

Tym, co wyróżnia laptopy Della na tle konkurencji i co potwierdzić może chyba każdy użytkownik notebooków tej firmy, jest ich jakość wykonania. Przed wejściem na rynek przechodzą one wymagające testy, by do użytkowników trafiły urządzenia niezawodne. Seria G3 pod tym względem w żaden sposób nie odstaje od biznesowych propozycji Della – ma za sobą identyczne procedury sprawdzające wytrzymałość – zarówno obudowy, jak i podzespołów czy zawiasów.

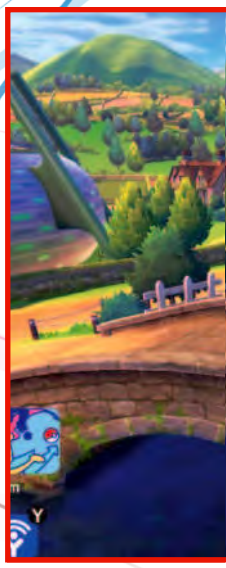
Jeśli natomiast coś pójdzie nie tak i laptop będzie wymagał ingerencji serwisu, to cała rodzina Dell Gaming otrzymała wsparcie do tej pory zarezerwowane tylko dla klasy biznesowej. Domowa Naprawa Dell oznacza, że po zgłoszeniu problemu, w następny dzień roboczy serwis rozpocznie pracę nad usterką, by po zlokalizowaniu potrzebnej do naprawy części, wysłać serwisanta do nas do domu! Taka ochrona będzie dostępna za darmo u partnerów Della i potrwa przez pierwszy rok użytkowania laptopa. Kolejne 12 miesięcy to wciąż możliwość korzystania z serwisu firmy i brak konieczności ruszania się z domu – opcja Collect And Return to kurier odbierający i odwożący nasz sprzęt po naprawie.

Advertorial

PEGI 7+

PRODUCENT: GAME FREAK
CENA: 200 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: PODOBNO ISTNIEJE

PRZEMOC WOBEC ZWIERZĄT • DOPING • NIELETNI POZOSTAWIENI BEZ OPIEKI



Pokémon Sword / Pokémon Shield

Jak był marudny, tak jest dalej: **Berlin**

Z Pokémonami są generalnie trzy problemy.

Po pierwsze: to produkcje odbijane od matrycy, która od połowy lat dziewięćdziesiątych pozostaje niezmienna. Po drugie: dobijając do trzydziestki, trudno się graniem ciągle w to samo po raz kolejny nie znudzić. Po trzecie: szablon, z którego te rzeczy się odbija, to ciągle cholernie dobra i uzależniająca rzecz jest.

Większość produkcji, które pojawiają się na rynku pod szyldem Pokémonów, jest albo żałosna, albo w jakiś sposób niedorobiona. W miarę stabilny poziom trzyma tylko główna, produkowana przez Game Freak seria, która od lat wydawana jest wyłącznie na przenośnych konsolach Nintendo. I chociaż teoretycznie co odsłonę dostajemy w nich coś nowego, to w praktyce mamy do czynienia z wymyślaniem co chwilę koła na nowo, bo jak się na te ich gry spojrzy z odpowiedniej odległości, to okazuje się, że **w gruncie rzeczy te wszystkie X, Y, Sun, Moon, Sword, Shield i tak dalej niewiele się różnią od wydanych w 1996 roku kultowych, klasycznych Red i Blue**.

Ciągle chodzi więc o to samo: łapanie słodkich stworów, żeby Mieć Je Wszystkie, i walczenie nimi, żeby Zostać Mistrzem. Nic się w tej kwestii nie zmienia. Zmieniają się – na lepsze i gorsze, ale NIGDY od czasów Pokémon Gold i Silver na naprawdę świetne – rzeczy dookoła.

Backpfeifengesicht

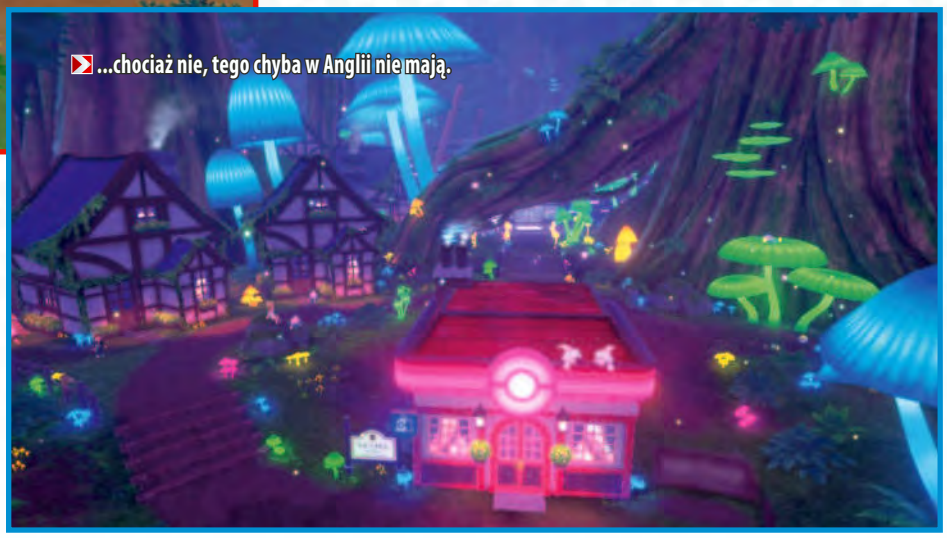
Teraz dostaliśmy Pokémon SS – co jest w pewien straszny sposób niewiarygodnie zabawne i mam nadzieję, że bawi nie tylko mnie – czyli pierwszą poważną odsłonę serii na Switcha. I z premedytacją nie liczę tu zeszłorocznego Let's Go, bo to była, albo potężna pomyłka albo po prostu sprzedawana za o wiele za dużo pieniędzy gra dla dwulatków. Tylko z dobrej woli mógłbym potraktować ją jako wprawkę – uczenie się sprzętu przed zrobieniem czegoś na poważnie.

No i tutaj właśnie pojawia się ten prawdziwy, że tak powiem, dylemat, z jakim trzeba się zmierzyć, pisząc o Pokémonach. Trudno jest bowiem podejść do nich tak, jak należy – recenzować grę, w którą się gra, a nie grę, w którą chciałoby się zagrać. Bo pod względem tego, co tak naprawdę dzieje się na ekranie w tej najnowszej części, mamy po prostu do czynienia z tym samym co zawsze: odcinaniem kuponów, skokiem na hajs czy po prostu – bezlitośnie rzecz ujmując – **niedorobionym pierdoletem**, który powinien się wstydzić tego, że jako nowa odsłona znacznie popularniejszej od Zeldy serii do Breath of the Wild nie ma podskoku w absolutnie niczym.

Nic odkrywczego, nic ciekawego, nihil novi sub sole.

Jednocześnie mimo wszystko mamy do czynienia z szablonem, od którego po raz kolejny odbito ten **wspaniały, prawie doskonały, absurdalnie wręcz uzależ-**

Sielskie brytyjskie krajobrazy...


...chociaż nie, tego chyba w Anglii nie mają.

niający gameplay, który miliony ludzi na świecie uwielbia tak bardzo, że nawet w tradycyjnie (i dla zasady) niechętnym japońszczyźnie CD-Action byłem w stanie dostać na ten tekst trzy strony, a jeszcze chwalimy się tym tytułem na okładce.

Trudno Pokémonów nie uwielbiać, kiedy się na nich człowiek wychowywał – aż chce się je rozgrzeszać. Trudno jest się powstrzymać przed pisaniem „wszystko jest słabe, ALE". Spróbujmy więc – tak dla odmiany.

Spróbujmy mieć w głowie to, że te gry są po prostu świetne i nic tego nie zmieni – że spokojnie mógłbym tu napisać cztery zdania tłumaczące, czemu się w to dobrze gra, wlepić 8/10 i mieć z głowy – ALE zrobili to za mnie już inni i pewnie graliście już w jakąś poprzednią część serii, więc wiecie, czego się spodziewać. Zresztą – pisałem już takie teksty. Spróbujmy pamiętać, że jak to kupicie, to i tak będziecie się nieźle bawić, ALE jednocześnie podejść do tematu serio i potraktować te Pokémony bez taryfy ulgowej.

Kuddelmuddel

Otóż: **wszystko, ale to wszystko, w Pokémon SS jest niedopracowane**. Siedzenie przed ekranem jest wspaniałą lekcją designerskiej i produkcyjnej biedy: jak zrobić coś po linii najmniejszego oporu, najmniejszym nakładem sił i środków, a potem wydać to i zarobić po raz kolejny grube miliony dolarów.

Zaczynamy więc znowu w wiosce gdzieś hen za cywilizowanym światem i po narażeniu się na niebezpieczeństwo dostajemy swojego pierwszego stwora, po czym ruszamy ku przygodzie. Towarzyszy nam w tym najpierw skretyniały „rywal", którego każda linijka dialogowa związana jest z tym, jak wspaniały jest jego brat – aktualny czempion – a potem jeszcze rozwydrzony dureń z włosami przypominającymi futro owcy, który opowiada w kółko o tym, jacy jesteśmy słabi (najczęściej tuż po tym, jak dostał bezlitosny oklep). Cała historyjka toczy się przy tym dwutorowo: pierwsza, ta głupkowata, część fabuły, jak zwykle prowadzi nas od zera do bohatera, a druga – pełna niewykorzystanego potencjału – opowiada o legendarnych stworach, które widzimy w pierwszych minutach gry, a niechybnie pod koniec złapiemy. I niestety **po raz kolejny nie ma w tym wszystkim absolutnie nic ciekawego, żadnej tajemnicy i żadnej myśli przewodniej** pozwalającej graczom odkrywać świat na własną rękę.

Nic dziwnego zresztą, skoro **dialogi napisane są w sposób, który obraziłby dziecko w podstawówce**, a co dopiero dorosłego człowieka. Co gorsza: to samo dziecko w podstawówce byłoby w stanie napisać lepsze teksty niż ten dramat, którym od lat nas raczy Game Freak. I czepiam się tak bardzo chyba głównie dlatego, że „erpegowość", którą trzeba przełożyć na kilka języków i wydać tego samego dnia na całym świecie, jest główną wymówką studia, kiedy ktoś pyta, dlaczego ciągle nie doczekaliśmy się aktorów czytających te wszystkie głupoty. W tym miejscu błagam o zaprzestanie rozśmieszania mnie „erpegowością" tej narracji – szczególnie kiedy pół tekstu Pokémon SS można było nagrać już dziesięć lat temu, bo niczym się od poprzednich kilkunastu części nie różni.

Schweinehund

Graficznie jest... ładniej. Ale naprawdę mam zachwycać się tym, że jedna z najlepiej zarabiających serii wszech czasów **dobiła graficznie do poziomu średniej klasy indyka ze Steama**, a do wydanej na tej samej konsoli Zeldy nie ma podskoku? Nic nie zostało dopieszczone: od miast, które stworzono metodą kopiuj-wklej z podmianą assetów, przez eksplorację rozgrywającą się w lekko podrasowanych korytarzach z poprzednich części, aż po walki, które czasami rzeczywiście dzieją się na specjalnie przygotowanym pod nie krajobrazie, ale najczęściej i tak patrzymy w ich trakcie na czysto przypadkowy widoczek albo zupełny krajobrazu brak. Można było zrobić to dobrze. Ludzie odpowiedzialni za serię uznali, że nie warto.

Jedyna naprawdę nowa i interesująca rzecz w Pokémon SS to „wild areas", czyli miejsca przypominające trochę Safari w Pokémon Red z 1996 roku. Tyle że zamiast specjalnej modyfikacji rozgrywki, w której trudno cokolwiek złapać, mamy do czynienia z Wielkimi Pokémonami O Wysokich Levelach, których po prostu złapać nie można.

Patrz, podziwiaj ten pusty świat!

W międzyczasie da się też rozbić zupełnie niepotrzebny obóz (totalnie bezwartościowy dodatek do gry składający się z koszmarnej minigierki w gotowanie i jeszcze gorszej w machanie zabawką) albo znaleźć miejsca mocy, w których uczestniczymy w – teoretycznie – sieciowych raidach, które pozwalają złapać specjalnego stwora (teoretycznie sieciowych, bo tak złej obsługi multiplayera nie widziałem od czasów prób łączenia się z Wi-fi na DS-ie – i przesadzam tylko trochę).

Weichei

A po co to wszystko? Czasami po to, żeby złapać Pokémona, który potrafi się zgigantamaksować, a czasami po to, żeby ubić coś, co się tylko dynamaksuje i daje trochę rzadkich przedmiotów. „Co robi!?", zapytacie. Ja też pytałem. Po chwili przestałem pytać i nie wierzyłem, że w skrócie znaczy to tyle, co „powiększa się". I serio tyle by było wielkiej filozofii i „ficzera", który tak hucznie reklamowano.

Generalnie **każdy stwór w Pokémon SS może się powiększyć**, nazywa się to Dynamax i polega na tym, że dostaje więcej punktów życia, lepsze statsy, a jego ataki zmieniają się w swoje specjalne wersje (ale nie miejcie wysokich oczekiwań: cztery wodne zmienią się w cztery wersje tego samego wodnego ataku, tylko trochę się będą różnić zadawanymi obrażeniami). Niektóre Pokémony mogą z kolei skorzystać z Powiększenia Premium, co nazywa się Gigantamax, dzięki czemu robią dokładnie to samo co tamte, ale wyglądają trochę inaczej.

Trwa takie powiększenie trzy tury i można z niego korzystać tylko w określonych miejscach – głównie podczas walk o kolejne odznaki i w lidze, co sprowadza się do tego, że każdy wystawia powiększonego Pokémona jako ostatniego i tyle było z taktyki, bo znaczy to tyle, że swojego też trzeba wtedy powiększyć. I to kolejny, w gruncie rzeczy bezsensowny dodatek do gry – przerabialiśmy to już zresztą przy mega ewolucjach parę lat temu. Ach, no i oczywiście wciąż nie doczekaliśmy się sensownych animacji ataków, ale nikt się nawet nie spodziewa, że kiedyś je dostaniemy, więc daruję sobie komentarz.

Zgigantamaxowany Gengar, jedna z najlepszych rzeczy w grze.

Lebensmüde

Żeby nie było, że tak biję ciągle – przez chwilę czułem się naprawdę świetnie, grając w tę nową część. Przez parę godzin czułem to samo, co wiele lat temu, kiedy na Game Boyu maksowałem Pokemon Yellow. Ten sam, wybaczcie określenie, zew przygody, dzięki któremu każda kolejna lokacja wydawała się niesamowita i pełna tajemnic. Niestety, nostalgii na długo nie starczyło: szybko okazało się, że **to ten sam lichy level design, te same liche zagrywki projektantów i ten sam lichy balans, który znam aż za dobrze z paru poprzednich części**. Ta sama lichość, która sprawiła, że od zdobycia czwartej odznaki miałem już jazdę po równi pochyłej w stronę o wiele za łatwej gry, która sama się przechodzi.

Przejście głównej linii fabularnej zajęło mi 26 godzin, dodatkowy quest z łapaniem legend dodatkową chwilę, a potem już nie chciało mi się do tego świata wracać. Po co – skoro ani nie było to tak przyjemne jak Yellow te dwadzieścia lat temu, ani nie czekała mnie ani jedna niespodzianka mogąca równać się odkryciu w Goldach, że po lidze mam jeszcze do przejścia całe Kanto.

Najgorsze jest to, że po tych wszystkich latach mam coraz mocniejsze wrażenie, że **Pokémony po prostu nie są dobrze zrobioną grą i nikomu nie zależy na tym, żeby były – są tylko maszynką do dojenia hajsu i nikt decyzyjny nie chce, żeby były czymś więcej.** A mogło być tak pięknie: przecież wystarczy, żeby ktokolwiek, kto tam tym całym bajzlem zarządza, wyciągnął łeb z własnego tyłka i podjął jedyną słuszną decyzję – zróbmy grę dla tych, którzy z tą serią rośli. Zacznijmy doić hajs od nich w taki sposób, żeby nie czuli się z tym głupio.

Bo nie wiem jak wy, ale ja, niestety, aktualnie czuję, że po raz kolejny zmarnowałem wiele godzin przy durnej grze dla dzieci – a naprawdę niewiele trzeba, żeby znowu zrobić z tej serii coś naprawdę niesamowitego. Poprzeczka, patrząc po ocenach, którymi Pokémon SS obdzielono na Zachodzie, wysoko nie wisi. |CDA|

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 5

AUDIO 2

+ ciągle ten sam świetny, uzależniający kręgosłup rozgrywki

− już przestańmy udawać, że wystarczy tego kotleta znowu odgrzać i będzie znowu super smaczny

PEGI 7

PRODUCENT: PICCOLO STUDIO
CENA: 70 ZŁ (PC)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: CZĘŚCIOWE (DRUGI GRACZ MOŻE MANIPULOWAĆ CZASEM)

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8.1/10 (64-BIT), CORE I3 4340 3,6 GHZ, 6 GB RAM, GEFORCE GTX 670

ZRĘCZNOŚCIOWA • PUZZLE ADVENTURE • RODZINA

Arise
...A Simple Story...

Żyje po śmierci: **Joanna Pamięta-Borkowska**

Lubię opowieści zaczynające się śmiercią bohatera – pozwala to nabrać dystansu do wszystkich poprzednich wydarzeń.

W grze odczuwalne jest napięcie...

Niezłe SPA mają w tych zaświatach.

Tytuł należy traktować dosłownie, bo to naprawdę po prostu historia życia pewnego gościa. Nie jest on ani wcieleniem arcydemona, ani bohaterem zbawiającym świat. Ot, siwy już, ale wciąż krzepki mężczyzna umiera i trafia do zaświatów. Błądzi po krainach będących alegoriami różnych okresów i najważniejszych wydarzeń jego życia. W podróży wykorzystuje tylko kilka ruchów: potrafi skakać, wspinać się oraz w ograniczonym stopniu manipulować czasem.

To ta ostatnia umiejętność stanowi o wyjątkowości Arise, gdyż bez niej byłaby to po prostu prościutka gra zręcznościowa z elementami logicznymi, którą równie łatwo przejść, co zapomnieć. **Manipulacja czasem, której dokonujemy za pomocą prawego grzybka na padzie, jest konieczna do poruszania się po mapie.** Zazwyczaj sprowadza się do szybkiej zmiany pory dnia, ale bywa też, że przewijamy czas o całe miesiące. Wtedy np. śnieg topnieje i podnosi się poziom wody na jeziorach, dzięki czemu dostępne są głazy, po których można dostać się do brzegu.

Dzieci widzą lepiej

A na pewno – w jaśniejszych barwach. Obrazy z dzieciństwa są pełne magii, wszystko przenika słoneczny blask. Jest onirycznie, nieco sennie, a zabawne ślimaki szorują przez trawę tuż pod kapeluszami wielkich grzybów. Bohater skacze po tarczach słoneczników, przelatuje nad jeziorem, trzymając się łap wielkich trzmieli. To obrazy czystej, niewinnej zabawy. Sama radość.

Ale nie ma dzieciństwa bez traum. Pojawia się pierwszy zgrzyt, świetnie przedstawiony za pomocą krainy rozdzieranej na pół, niczym podczas gigantycznego trzęsienia ziemi. I tak jak krainy z dzieciństwa były pełne szczegółów, tak tutaj zaczyna się stopniowe zubażanie lokacji. Niektóre są wręcz nudne, monotonne. Pewnym wytłumaczeniem jest charakter wydarzeń, nieprzyjemnych, kojarzonych z przygniatającą szarością, jednak nawet w tak ograniczonej kolorystyce da się stworzyć ciekawe przestrzenie. **Design poziomów waha się od znakomitego do średniego**, co przy grze trwającej koło 6 godzin jest nieco rozczarowujące. Gdyby twórcy utrzymali początkowy poziom graficzny, Arise byłoby małą perełką.

Przyspieszenie czasu, które powoduje obracanie się kwiatów podążających za słońcem, to banał, ale naprawdę ciekawie jest, gdy musimy zatrzymać świat w jednym konkretnym momencie – podczas uderzenia pioruna. Powstały wtedy blask przepędza upiory gromadzące się wokół bohatera. Ale co zrobić, gdy cała jaskinia jest nimi usiana? Na tym poziomie trzeba już trochę pokombinować.

Ta pszczółka, którą tu widzicie, to nie Maja.

Wspomniana wcześniej umowność lokacji kończy się, gdy dochodzi do wielkiej tragedii – chyba największej w życiu bohatera. Mnie to ruszyło, zwłaszcza że jej przedstawienie jest dość sugestywne. Bohater wędruje po krainie pełnej popiołów, kontrola czasu zaś sprowadza się do cofania pożerającej wszystko rzeki ognia.

Do czego to wszystko zmierza?

Mam problem z poleceniem Arise, bo **gra się przyjemnie, ale jej potencjał wygasa, nim w pełni da radę wybrzmieć**. I zasada ta działa niestety na każdym polu. Niektóre lokacje sprawiają wrażenie niedopracowanych. Kombinacja elementów zręcznościowych i efektu manipulacji czasem mogła zostać wykorzystana do stworzenia naprawdę karkołomnych, niezapomnianych sekwencji. Za każdym razem, gdy czułam, że oto zaraz twórcy dadzą mi wycisk i zmuszą komórki mózgowe do pracy, a palce do szalonych akrobacji – następowało rozczarowanie. Wrażenie pogłębia nijaka ścieżka dźwiękowa.

W zasadzie cała gra stanowi jedną wielką parabolę – to prosta historia czyjegoś życia. Nic bardzo ekscytującego... ale czasami, w takie ponure jesienne wieczory, nie potrzeba mi nic więcej. |CDA|

OCENA
7

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 5

+ okresy życia przedstawione w sposób nietuzinkowy
+ miękka, pastelowa oprawa graficzna
+ przyjemne sterowanie postacią

− niektóre poziomy są dość ubogie
− niewykorzystany potencjał manipulacji czasem
− sztampowa ścieżka dźwiękowa

PEGI 3

PRODUCENT: NEXT LEVEL GAMES/NINTENDO
CENA: OK. 230 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 8 GRACZY

HORROR • WAKACJE • ODKURZACZ

CD-ACTION POLECA

Wpadł, żeby trochę posprzątać: **Otton**

Choć tyle mówi się w mediach o oszukanych przez biura podróży wczasowiczach, to wciąż co jakiś czas pojawiają się kolejni... Luigi, Mario, Peach i Toad raczej nie tak wyobrażali sobie urlop.

Luigi wreszcie może czuć się doceniony.

Jak wielki błąd popełnili, wybierając się na wypoczynek do hotelu Last Resort, zdali sobie sprawę już w momencie, gdy zamknęły się za nimi jego bramy, a miły boy odwiózł walizki do pokoju. Po zamknięciu bram na klucz okazuje się, że kilkunastopiętrowy przybytek od piwnic po sam dach opanowany jest przez stado duchów. Jakby tego było mało, bohaterowie już po chwili zostają przemienieni w malowidła przez przebiegłego King Boo. Wszyscy poza Luigim – tak się złożyło, że tym razem ten mniej popularny wąsacz odegra główną rolę i uratuje kumpli z opresji.

Miraże, korytarze

Problem w tym, że nasi znajomi rozparcelowani są po kilkunastu piętrach hotelu, a złośliwe duchy ukradły guziki do windy, prowadzącej na kolejne piętra. Podczas zabawy musimy więc zwiedzić każde z nich w określonej kolejności. Taka formuła podążania od bossa do bossa i od guzika do guzika sprawia, że po scenariuszu zbyt wiele oczekiwać nie można – przynajmniej jeżeli chodzi o całokształt. Z drugiej strony **kolejne piętra Last Resort to miniaturowe dzieła sztuki** i dowód na niewyczerpaną pomysłowość platformówek Nintendo. Zamiast serii identycznych pokoi, trafimy przykładowo do niewielkiej galerii handlowej, egipskiego grobowca czy ogrodu botanicznego – a to tylko ułamek atrakcji.

Zróżnicowany repertuar lokacji utrzymuje zainteresowanie gracza zwłaszcza w drugiej połowie, gdy twórcy nieco za często próbują nas wodzić za nos. Kanadyjczycy byli chyba świadomi, że Luigi's Mansion 3 zajmie graczom „jedynie" 15 godzin, bo pod koniec czasami zmuszają nas do kilkukrotnego ganiania po tych samych pokojach. Raz zdobyty właśnie przycisk ukradnie nam w ostatniej chwili mysz (i na dodatek zaniesie go kilka pięter niżej), jeszcze innym razem po przebrnięciu przez lokację pilnujące piętra czarodziejki poprzestawiają pokoje, zmuszając nas, by po omacku wrócić do windy (i wypełnią każdy masą przeciwników do obicia). Nie jest to może wielka wada, ale sprawia, że pod koniec przygody wkrada się już lekkie znużenie.

Jednoosobowe Ghostbusters

Chociaż skrzypce po Mario przejął Luigi, podczas przygody show usiłuje skraść mu nowy Poltergust G-00, czyli specjalny odkurzacz. Machina poza kurzem potrafi przechowywać w zbiorniku na śmieci również ektoplazmę. **Byłem zauroczony grą już w momencie wessania do szczotki pierwszego ducha.** Trójwymiarowa oprawa połączona z kreatywnością kanadyjskiego studia zaowocowała kapitalnymi animacjami zjaw teatralnie próbujących wyrwać się z objęć strumienia powietrza, który próbuje wessać je do wnętrza maszyny. Albo momenty, gdy obijamy widmowymi istotami meble i podłogę – palce lizać.

Nietypowa broń wpływa również na specyfikę walki. Starcia polegają na tym, by najpierw wystarczająco zbliżyć się do przeciwnika, oślepić go błyskiem światła i załączyć machinę, a następnie kontrować gałką ruchy oponenta. Gdy szarpie

Poltergust G-00 pochłania duchy, śmieci i wyrywa chwasty z korzeniami.

Na obrazku bohater oraz wszyscy jego sprzymierzeńcy.

A jaknie grałem w poprzednie?

Głowa do góry, ja też nie. Pomimo liczby w tytule, Luigi's Mansion 3 jest skierowane również do nowicjuszy. Z poprzedniczkami łączy je gameplay, bohater, parę nawiązań oraz podobna stylistyka, ale poza tym jest to odrębna produkcja. Autorzy zdawali sobie sprawę, że nadrobienie zaległości może być trudne – jedynka ukazała się w 2001 jeszcze na GameCube, a kontynuacja w 2013 na 3DS-ie.

w prawą stronę, trzeba zaprzeć się ruchem w lewo – i tak dalej, aż do naładowania paska pozwalającego rozpocząć wsysanie. Jeżeli wróg ma jeszcze jakieś punkty życia, należy go dodatkowo zmiękczyć, rzucając nim parę razy po pokoju. Proste, a tak bardzo wciągające. Po drodze dochodzi też mnóstwo modyfikacji. Niektóre duchy noszą okulary przeciwsłoneczne, inne tarcze, a jeszcze inne nie mają ogonka i możemy wessać je dopiero po przyklejeniu im do brzucha przepychacza toaletowego. Są też poruszające meblami poltergeisty i cała masa innych modyfikacji, o których nie napiszę, bo trzeba je po prostu zobaczyć. **Szczytem kreatywności są jednak kapitalni bossowie**, zamieszkujący poszczególne piętra hotelu. I ponownie – żeby nie zdradzać za dużo – wyróżnię tylko Twisted Suites, starcie z trzema wiedźmami, które wymaga zapamiętywania i śledzenia wzrokiem, pod którym z krążących wokół gracza kapeluszy ukrył się boss.

Równie cennym narzędziem co Poltergust jest wyskakujący z jego wnętrza Gooigi. To słabszy fizycznie, galaretowaty klon bohatera, który na różne sposoby wspomoże nas w walce i eksploracji. Glutowaty jegomość potrafi przede wszystkim przeciskać się przez kraty i studzienki kanalizacyjne, niestraszne mu też pułapki z kolcami. Dla równowagi rozpuszcza się jednak przy każdym kontakcie z wodą. Ponadto ma identyczne zdolności jak bohater, przyda się więc jako wsparcie przy przewracaniu ciężkich mebli czy narzędzie do odwracania uwagi wrogów. Po przywołaniu Gooigiego możemy w każdej chwili się na niego przełączyć – lub oddać kontroler koledze. To forma kooperacji, ale w odróżnieniu od Unravel Two, nasz pomocnik nie jest głównym narzędziem do osiągnięcia celu. Jeżeli nie bawimy się w szukanie znajdziek, jego obecność rzadko jest niezbędna.

Straszno i śmieszno

Luigi's Mansion 3 nie jest typowym platformerem, tylko raczej przygodówką z elementami akcji. Nieraz istotniejsze jest kombinowanie, jak tu otworzyć kolejne drzwi – i nabijanie się z przekoloryzowanych reakcji bohatera, drżącego z powodu byle pacynki na sprężynie wychylającej łeb z szafy.

Stąd zdecydowana większość walk jest bardzo łatwa, a gotówki znajdziemy wokół na tyle dużo, że mniej wprawnym graczom spokojnie wystarczy jej na zapas kości dla towarzyszącego nam Polterpupa. To przesympatyczny duch psa, który nie tylko wskaże nam drogę (gdy gra wykryje, że błądzimy), ale też ocuci nas wylizaniem twarzy w czasie walki, gdy wyczuje w kieszeni bohatera smakołyk. Nieco frustruje jedynie kilka walk z bossami w drugiej połowie gry – ale raczej z powodu kiepskiego sterowania odkurzaczem za pomocą prawej gałki. Nie jest tak, że giniemy od ich ataków. Po prostu niektórzy bossowie wymagają, by przed napoczęciem paska życia wykonać szybko konkretny zestaw ruchów – i z powodu specyfiki sterowania sprawia to (zwłaszcza w trybie tabletu) nieraz wiele problemów.

Jeżeli po zaliczeniu gry wciąż nie zmęczy was odkurzanie, **obok trybu kooperacji Luigi zaskakuje też... klasycznym multiplayerem** dla maksymalnie ośmiu graczy przy jednej konsolce. Ze znajomymi poodkurzamy w trzech trybach, bazujących na mapkach z kampanii. W pierwszym będziemy drużynowo ścigać się, kto wciągnie do rury największą liczbę złotych monet. Nieco bardziej rozbudowane są łowy, podczas których zmierzymy się o tytuł najlepszych pogromców duchów. Liczy się jednak nie tylko liczba pokonanych zjaw – na planszach kryją się też rzadsze okazy (w tej roli bossowie z kampanii), których złapanie zapewnia więcej punktów. Najciekawszy tryb to jednak Cannon Barrage, polegający na ładowaniu dział kulami za pomocą odkurzacza i strzelaniu do celu. Sporo radosnego chaosu pojawia się dzięki możliwości podprowadzenia pocisku innym drużynom.

Pomimo dość przeciętnego sterowania i kilku wydłużonych na siłę fragmentów Luigi's Mansion 3 pozostaje **jedną z najlepszych tegorocznych propozycji Nintendo** – i dowodem na to, że odkurzanie może być satysfakcjonującą zabawą. Kiedy tylko opanujecie już uciekającą na wszystkie strony rurę, spod niewielkiej warstwy kurzu wyłania się kapitalny pakiet atrakcji. Choć nie jest to ta sama liga co Mario Odyssey, drugi z hydraulików wreszcie może poczuć się bardziej doceniony. **|CDA|**

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 8

- + świetne połączenie przygodówki i platformówki
- + potężne zróżnicowanie lokacji
- + odkurzanie może być przyjemne
- + POLTERPUP <3
- + oryginalny multiplayer

- − upierdliwe sterowanie
- − trochę backtrackingu w końcówce
- − przydałby się chociaż angielski dubbing...

PEGI 12

PRODUCENT: FORGOTTEN EMPIRES
CENA: 90 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: TAK

PC: WINDOWS 10 64BIT, INTEL CORE 2 DUO/AMD ATHLON 64X2 5600+, 4 GB RAM, GEFORCE GT 420/RADEON HD 6850/INTEL HD GRAPHICS 4000

RTS • REMASTER • HISTORYCZNE

Są tacy, co mówią YOLO, a ona woli wololo: Cerebrum

Wśród graczy Age of Empires funkcjonuje powiedzonko, że seria ta uczy historii lepiej niż jakikolwiek podręcznik. I choć Age of Empires II: Definitive Edition to przede wszystkim odświeżona wersja gry sprzed 20 lat, wyciągniemy z niej także kolejne lekcje.

Kojarzycie nodozaura? Okaz odkryty w 2011 roku, to najlepiej zachowany dinozaur jakiego kiedykolwiek znaleziono. Choć o ich istnieniu wiemy od dawien dawna, a szkieletów odkopano od groma, ten konkretny nodozaur jest pierwszym przypadkiem, który odsłania przed nami faktyczny wygląd wielkich gadów. Zachowała się u niego faktura skóry, a nawet wnętrzności. Jest taką mumią, która przenosi nas w czasie i pozwala dojrzeć coś nowego w starych, dobrych dinusiach... Podobnie rzecz ma się z Age of Empires II. Ta znana od kilkudziesięciu już lat gra jest wszakże takim prehistorycznym – w kontekście tytułów na peceta – dinozaurem.

Żywa skamielina

Co więc niezwykłego jest w tym, że jej nowa odsłona (kolejna już zresztą, bo przecież kilka lat temu pojawiła się w wersji HD) niedawno ujrzała światło dziennie? Przecież doskonała większość z nas o istnieniu takiego RTS-a wiedziała już wcześniej, a nawet ogrywała jego poprzednie wersje! Ano mimo wszystko niezwykłe jest właśnie to, co we wspomnianym nodozaurze. **W przypadku tej gry także wydobyto skamielinę, która odkryła przed nami coś nowego.** Dinuś zwany Age of Empires II w wersji Definitive Edition ma więc nie tylko już nam dobrze znany szkielet (mechanikę gry), ale i unikalne bonusy: wyjątkową fakturę skóry (nową grafikę – może działać nawet w rozdzielczości 4K), nienaruszone niektóre wnętrzności (opcje, bo część uległa modyfikacjom) oraz nowe informacje na temat gatunku (dodanie kolejnych nacji i kampanii).

Ach, jak przyjemnie...

...kołysać się wśród fal, gdy szumi wybuch armat i lśni skrwawiona stal! Nucimy, gdy wychodzimy już z prehistorii i wskakujemy w Erę Imperiów. Interfejs wygląda tak świeżo i ładnie, po ekranie latają jakieś pchełki (pragnę myśleć, że to brane za cud w wiekach średnich ognie św. Elma), upchano kilka dodatkowych okienek, jest nawet Mixer dla streamerów, Bitwy historyczne, a także Sztuka wojenna na podstawie mądrości Sun Zi (patrz: ramka).

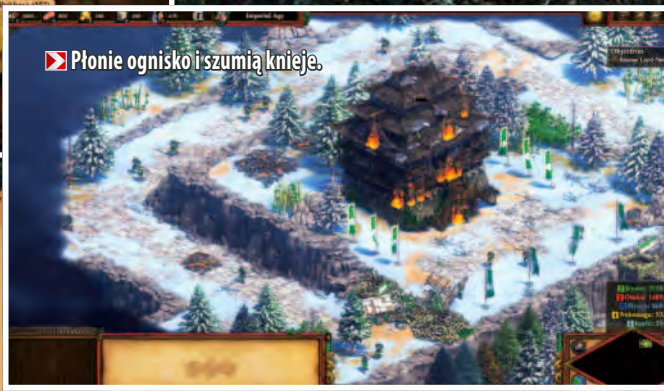
Klikam w tutorial, mimo że grę już znam. William Wallace pięknym szkockim akcentem informuje o kolejnych zadaniach. A więc: zbieramy surowce (jedzenie, złoto, kamień i drewno), rozwijamy budynki i technologie, szkolimy armię, zdobywamy artefakty i podbijamy sąsiadujące nacje. Wszystko ładnie zbalansowane i tak, jak za dawnych czasów, ten RTS nadal nie skupia się głównie na walce, choć jest ona oczywiście wysoce istotnym elementem każdej rozgrywki. Kiedy kończę samouczek, wrzeszczę „Freedoooom!" i ruszam na podbój w kampaniach inspirowanych rzeczywistymi wydarzeniami.

Jest mi zimno, więc decyduję, że na początek jadę do Afryki. Wybieram kampanię (ładna księga z mapami) dotyczącą Saladyna i wędruję masakrować Franków. Ustawiam formację, rozkazuję jechać, a ci się potykają i gubią! **Myślałam, że dobór ścieżek będzie w remasterze bardziej dopracowany**, a nie, że mi jednostki wpadają na skały i blokują same siebie. Ech, życie takie zna przypadki, jadą sobie za rogatki, staną sobie gdzieś w szuwarach, w płocie dziura, jakaś szpara... Tę mękę zrekompensowała mi animacja walki z Frankami i niszczenia ich obozu. Zabrudzenia materiału, języki ognia, zapadanie się namiotu do środka, bardzo fajnie, aż chce się niszczyć. Nie mogę się doczekać, aż

Jedną z najkrwawszych bitew morskich w dziejach świata był bój pod Lepanto. A jak to wygląda w grze?

W stylu Sun Zi

Sztuka wojenna to taki dodatkowy samouczek, który pozwala graczowi zaznajomić się z technikami rozgrywki, nauczy strategii i opracowywania taktyki. Krótkie wyzwania stawiane w Sztuce wojennej obejmują m.in. szybkie osiągnięcie ery feudalnej czy nauczenie się intensywnych ataków i obrony przed takowymi.


Płonie ognisko i szumią knieje.

A tutaj tak długo robiłam notatki o rozgrywce, że aż mnie zabili.

Za poprawione animacje należą się twórcom owacje.

zobaczę, jak upiększono rozwalanie murów i zamków.

Wychodzę więc z kampanii i idę popatrzeć, co tam piszczy w standardowej rozgrywce z AI. **W AoE2:DE w szranki stają wszakże dodatkowe 4 nacje**: Połowcy, Bułgarzy, Litwini i Tatarzy (do tego dochodzi też rozbudowana kampania The Last Khans), toteż warto zorientować się w ich jednostkach i budowlach, nim zacznę z nimi wojować w innych trybach. Wybieram więc zasady rozgrywki spośród sporej liczby dostępnych opcji i zaczynam standardową przepychankę.

A mury runą, runą, runą!

Stawiam kolejne budynki, aby zdobywać surowce potrzebne do rozwoju nacji, odkrywam mapę wraz z pierwszymi autochtonami i obserwuję, co nowego. Wszystkie budowle są zróżnicowane wizualnie! Każda nacja ma też swoje konkretne, pasujące do epoki i historii technologie do rozwoju, pojawiły się nowe jednostki do szkolenia. Wreszcie, po zbudowaniu pierwszej armii, odkrywam dopieszczone animacje burzliwego burzenia zamków. Cegiełka po cegiełce rozpadają się w gruz, wzniecając tumany kurzu, a bombardowane i ostrzeliwane fortyfikacje stają w płomieniach i ulegają pod naporem machin. Usprawniono też samą rozgrywkę. W pasku górnym możemy obserwować, kto się obija. Do roboty, kmioty! Poszli. Tu znowu dziwactwo – nie dokończyłam muru, więc wysłany na polowanie wieśniak powinien sobie na skróty przejść i ubić dzika (na innych mapach można spotkać pasujące do konwencji zwierzęta, np. strusie czy wielbłądy), a wędruje naokoło do bramy. Kaj leziesz? No cóż, nie można mieć wszystkiego.

Wracając do usprawnień – **górny pasek pokazuje także zakolejkowane zadania**. Rozwój danej technologii i czas potrzebny do jego ukończenia, produkowane jednostki, a także alerty – czy aby nie mamy za mało domostw albo surowców. Cudem nad Wisłą jest także dodanie automatycznego obsiewania farm oraz napełniania sieci rybackich. Także walka z rozlokowanymi na mapie przeciwnikami AI została ładnie usprawniona – już nie muszą oszukiwać, aby nad nami triumfować. OK, zatapiam się w rozgrywce i próbuję zbudować przypisany do wybranej nacji cud architektury, aby jak najszybciej wygrać.

Trzy lata później przypominam sobie, że trzeba sprawdzić jeszcze tryb multi. A tu można nie tylko użerać się z graczami „zewsząd" przez serwer, ale także utworzyć grę prywatną czy też wejść jako gość pooglądać sobie cudze potyczki. W trakcie własnej naszła mnie światła myśl: nowicjusz po przejściu jedynie samouczka za Chiny ludowe nie podoła w trybie wieloosobowym. Szczególnie że doszło kilka nowych nacji, łącznie jest ich teraz 35 i można poczuć niezły chaos wśród tych wszystkich kolorów i jednostek. I tu porada – nie miałeś wcześniej styczności z Age of Empires? Skorzystaj najpierw z zakładki Sztuka wojenna, a potem w trybie single player ustaw sobie za oponenta najbardziej zaawansowane AI. Dopiero wtedy, jak już przestaniesz płakać, że trudno ubić niektóre nacje, baw się w multi. Będzie fajniej!

Ponad 200 godzin zabawy w trybie singla, ok. 150 osiągnięć do zdobycia, odświeżony soundtrack i te ładne animacje – **mnie, jako osobie, która wychowała się na AoE, wszystko bardzo przypadło do gustu**. Drobne potknięcia nie popsuły mi zabawy, za to dodanie nowych nacji wzmogło moją miłość do serii. Czekam na moją ulubioną część – III – w wersji Definitive Edition. I oczywiście gorąco pragnę zapowiadanej czwórki. A teraz przepraszam, ale nie mogę już nic więcej powiedzieć, bo muszę wrócić do gry. Połowcy mnie wołają, bo zabrakło Kipczaków! **|CDA|**

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 10

WIDEO 8

AUDIO 9

- + nowe nacje i kampania
- + ulepszone AI
- + piękne animacje
- + górny pasek z danymi dot. rozgrywki
- + po prostu bardzo dobry remaster
- − dziwne wybory ścieżek przez jednostki
- − trochę na siłę, ale jednak: brak polskiej wersji językowej

Dżem, który wszystkim smakuje

Nie podpierał ściany: **Mateusz Witczak**

Uczestnicy PGG Jam: All Play mają 42 godziny, by stworzyć gry na bazie hasła: „To nie jest ściana". Temat od początku budzi wesołość, organizatorzy wykazują bowiem problemy z wydzieleniem sleep roomu ścianką działową.

Natomiast developerzy raczej zburzą ściany, niż je wzniosą. W poznańskim biurowcu „+jeden" powstaną prace pomysłowe, ale i dostępne; eksperci z Poznańskiej Gildii Graczy ocenią ich walory artystyczne, ale równocześnie: sprawdzą, czy są one przystosowane do potrzeb odbiorców z niepełnosprawnościami.

O mój Boże, jest do wygrania 60 tys.

Przed ogłoszeniem tematu przewodniego – rozprężenie. Na stoły wjeżdża pizza, uczestnicy sączą kawę z jamowej ceramiki. (Na stole z cateringiem ktoś przyklеił karteczkę: „Jesteśmy zero waste, używajcie kubków, które Wam daliśmy"... z którym to postulatem nieco kłócą się jednak plastikowe mieszadełka, których wokół pełno). Na papierosie spotykam Huginna, korpulentnego blondyna o śmiejących się oczach. Na podobne maratony jeździ regularnie, ale All Play cieszy go szczególnie. Bo raz, że temat accessibility (dostępności) to dla wielu twórców wciąż czarna magia, i dwa, że w Poznaniu się rywalizuje, a nie walczy na śmierć i życie. – *W momencie, kiedy na jamach pojawiają się pieniądze, ludzie zaczynają kombinować, hardować. Przestają się dobrze bawić, bo, o mój Boże, jest do wygrania 60 tysięcy w HTC Vive'ach* (czyli sześć zestawów HTC Vive – dop. red.) *albo kilkadziesiąt tysięcy złotych. Robi się z tego interes życia, ludzie reusują projekty, skupują assety...*

Wybija 22.00, a projektor wyświetla temat. Metaforycznie podchodzi do „ściany" zespół **Paweł, Krzysiek & Krzychu**. Podczas gdy inne ekipy dopiero się obwąchują, panowie dobrze znają się z innych imprez, są więc gotowi na chwilę po ogłoszeniu. Co chcą wypracować? – *Usłyszeliśmy o pewnej tancerce, która straciła w wypadku nogę. Szczęśliwie, trafiła do karza, który wykonał dla niej protezę i znów mogła tańczyć. Chcemy opowiedzieć jej historię, pokazać, zgodnie z tematem, że niepełnosprawność nie jest blokadą* – deklaruje Paweł, który weźmie na siebie programowanie w Unity. Krzysztofowie planują zająć się tworzeniem assetów.

Mantis i jego ludzie to weterani. Podczas pierwszej edycji stworzyli grę do nauki czytania dla dzieci, które nie mogą używać rąk. W toku drugim skupili się na produkcji, jaka obrazowała problemy komunikacyjne ludzi nierozróżniających kolorów, a rok temu – wysmażyli tytuł sterowany wózkiem inwalidzkim. Dziś zamarzyła im się strategia dla niewidomych. Dlaczego? – *Bo Tomek* (obecny na imprezie niewidomy gracz – dop. red.) *powiedział, że nikt nie zrobił strategii, w którą mógłby zagrać. To mój ulubiony gatunek od czasów UFO na Amidze. Chcę szerzyć tę miłość.*

Z kolei kwartet krzykliwych koszul: **Jasio (vel Filip), Mateusz (prawdziwy), Mateusz (nieprawdziwy) i Lewy**, wciąż jeszcze duma. Jasio (vel Filip) o swoim wkładzie w pracę mówi tak: – *Zazwyczaj siedzę i wszystkim przeszkadzam. Myślę, że w tym roku będzie podobnie.* Mateusz (prawdziwy): – Będę składał grę, jak ją wymyślimy. Mateusz (nieprawdziwy): – Będę robił graficzki, ale jeszcze nie wiem, jakie. Lewy: – Będę poprawiał graficzki po Mateuszu. On je wyśle, ja usunę i zrobię poprawnie.

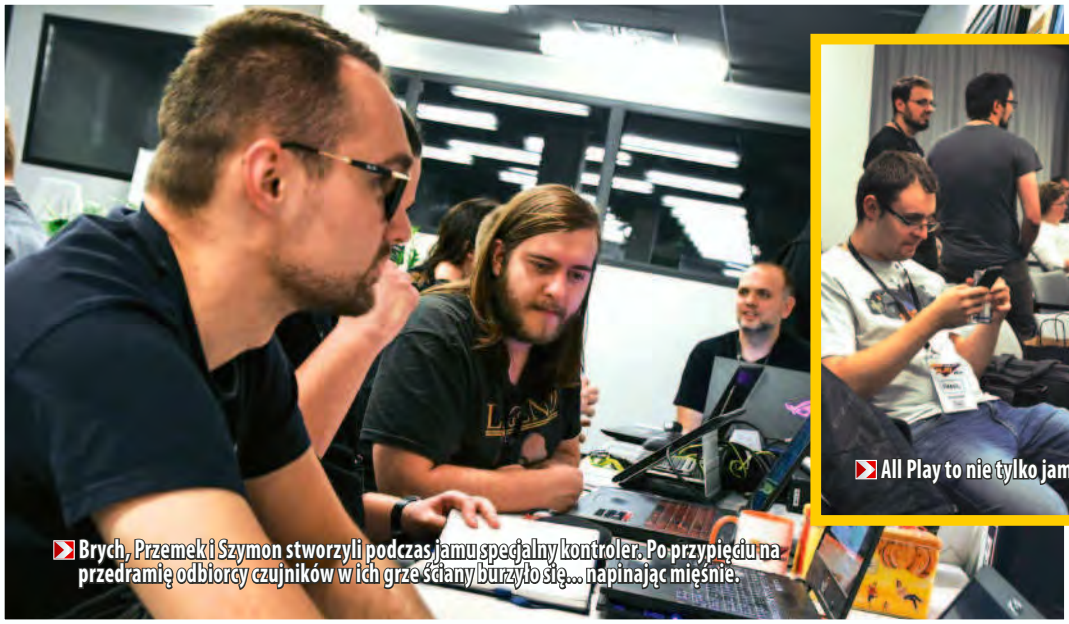
Maria i **Michał** przybyli do Poznania z Gdańska, gdzie on studiuje informatykę, a ona malarstwo. To para tak w życiu, jak i na jamach, ale w tym roku dokooptowali do duetu kolejnego informatyka oraz inżyniera biomedycznego (którzy jednak nie chcą wypowiadać się na łamach czasopisma). Gdy pytam Marię o ich podejście do tematu, natychmiast replikuje: – *Pojawił się pomysł, by gracz wybrał z dwóch obrazków ten, który nie jest ścianą.* A coś bardziej abstrakcyjnego? – *Krążymy wokół pomysłu: każda ściana może stać się podłogą*. Gdy ich zostawiam, żywo dyskutują nad kartką papieru, spisując kolejne koncepcje.

Tak, jak dzieci robią: „brum, brum, brum"

Godzinę później humory wciąż dopisują. Przy stoliku **Mantisa** zebrało się kilku tenorów in spe, kolektywnie kaleczących „Kryzysową narzeczoną" Lady Pank. (Choć zdecydowanie lepiej pasowałoby: „Tacy sami, a ściana między nami"). Wokół syczą otwarcia redbullowych puszek, ktoś bawi się dinozaurową pacynką. Grupka ludzi testuje tytuł sterowany za pomocą eyetrackingu (acz na obu stanowiskach coś nie gra z kalibracją!).

Przed drugą w nocy **Paweł**, **Krzysiek** i **Krzychu** (to ci od tancerki z protezą) mają gotowe zręby projektu. Ma to być guitarherolike (zapewniają mnie, że jest takie słowo), acz z istotnym niuansem. Krzysiek: – *Chcemy oddać*

Gry mają być pomysłowe, ale i dostępne dla graczy z niepełnosprawnościami.



Brych, Przemek i Szymon stworzyli podczas jamu specjalny kontroler. Po przypięciu na przedramię odbiorcy czujników w ich grze ściany burzyło się... napinając mięśnie.

All Play to nie tylko jam, ale również seria wykładów.

trudy rehabilitacji przez gameplay, więc subtelnie złamiemy strukturę poziomu trudności. Pierwszy level, tutorial, łatwy, jak we wszystkich grach. Drugi, po wypadku, będzie najtrudniejszym poziomem w grze. Ich dziełko ma się stać wówczas frustrujące, a wręcz: bolesne dla odbiorcy. – Będziemy od niego wymagali dzikiego *mashowania buttonów, aż palce będą odpadać!* – grozi.

Tymczasem **Jasio (vel Filip)** i spółka piorą brudy. Jak twierdzi samozwańczy lider: – *Koncepcja jest taka, że protagonistą będzie glut, spersonalizowany brud w bębnie pralki. Bęben będzie się obracał, a poziom wody – oczywiście wzrastał. Protagonista musi się uratować, nie może pozwolić na to, by pralka go wyczyściła.* A jaki to ma związek z accesibility? – *Dobre pytanie* (śmiech). *Na razie chcemy zrobić grę, a potem będziemy kombinować, jak zrobić grę dla każdego.* Mateusz (prawdziwy) rzuca pomysł, by wprowadzić (dostępne z poziomu menu) spowolnienie czasu. Ot, by gracze z niepełnosprawnościami ruchowymi mogli zyskać więcej czasu na reakcję.

Od czasu, gdy widzieliśmy się ostatnio, **Maria** i **Michał** wpisali na kartkę siedem pomysłów, w tym intrygujący koncept tytułu dla wielu graczy, w ramach którego mieliśmy udawać auto. (Maria: – *Robić do mikrofonu tak, jak to dzieci czasem robią: „brum, brum, brum". Osoba, która lepiej udaje samochód, byłaby szybszym samochodem*). Projekt zaliczył jednak kraksę. – *Teraz obmyślamy mechanikę pixelartowej gry rytmicznej, która będzie polegać na skakaniu po zamkniętym pokoju, składającym się z czterech ścian. Orientacja całego pokoju co chwila się zmienia; ściana, która była ścianą, staje się nagle podłogą albo sufitem.* Co ten pomysł symbolizuje: – *No że to nie jest ściana.*

W kwaterze dowodzenia padł ratownik medyczny. Chwilę wcześniej wrócił się do domu po PS4 i Jedi: Fallen Order, był jednak tak zmęczony, że zasnął, nie zaliczywszy prologu. Jego pochrapywanie słychać, co znamienne, tuż przed sleep roomem. W środku nosi się raczej szczękanie zębów i szuranie kurtek, bluz, kołder i koców, z których uczestnicy imprezy próbują uformować kokony. – *Programiści wszyscy, a żaden nie potrafi klimatyzacji ustawić* – zauważa ktoś rezolutnie.

Grafika jest tylko bonusem

Dwie godziny później organizatorzy są już na nogach. Ktoś zmierza do kuchni, by przygotować sto pięćdziesiąt śniadaniowych bułek, ktoś żywo dyskutuje z nim o technice krojenia. Ktoś rusza z workami na śmieci, celem zebrania puszek i opakowań po mikrofalowym fast foodzie, ktoś wciska się w pufę, by ograć Pokémon Sword/Shield (- *Jedni mają do zaliczenia jamy, inni – gymy* – śmieje się), ktoś ćwiczy jogę. Wszyscy zaś, z jakichś względów, porównują skarpetki (I miejsce – motywy kwiatowe, II miejsce – tęcza, III miejsce – pady).

Przed południem **Maria** i **Michał** szukają w Google'u szopów, jakie zamierzają odrysować. Bo to szop ma być bohaterem „gry rytmicznej, która będzie polegać na skakaniu po zamkniętym pokoju". Na monitorze dostrzegam jednak również kaktusy (– *Tak, ale to już nieaktualne*) i pieski (– *Inspiruję się sobą sprzed roku.* Nawiasem mówiąc: cieszy, że Maria zachowuje artystyczną ciągłość). Reszta zespołu dłubie nad czcionkami (ich krój i kolorystyka będą brane pod uwagę przez jury) i udźwiękowieniem. Cel? I pełnosprawny, i niewidomy gracz mają się bawić równie dobrze. Graficzka Maria, uśmiechając się ujmująco: – *Ja jestem tylko bonusem.*

Paweł, **Krzysiek** i **Krzychu** dłubią nad udźwiękowieniem. Paweł: – *Musimy nagrać dźwięki tłuczonego szkła, miażdżonego metalu, postękiwania (bolesne i mniej bolesne), tupot stóp na różnych powierzchniach...* – wyliczają. Większość mogą zarejestrować na miejscu (ściągnąwszy buty i zamknąwszy się z mikrofonem w dźwiękoszczelnym pomieszczeniu), jednak reszty trzeba poszukać w bankach dźwięków. Krzysiek chwali się, że – jako jeden z pierwszych zespołów – przygotowali już w menu zakładkę accessibility. Można z jej poziomu zmienić głośność muzyki, voice overów i efektów (co jest ważne dla niedosłyszących graczy), a osoby z dziecięcym porażeniem mózgowym czy szpotawością kończyn mogą pominąć mashowanie guzika. Developerzy obiecują również zadbać o to, by w ich wariacji na temat Guitar Hero nie pojawiały się obok siebie kolory zielony i czerwony (których rozróżnienie jest kłopotliwe dla daltonistów). By ułatwić życie osobom ze ślepotą zmierzchową – dodatkowo nałożą na barwy charakterystyczne symbole.

Jasio (vel Filip) obraca się z boku na bok w śpiworze, tymczasem **Mateusz (prawdziwy)**, **Mateusz (nieprawdziwy)** i **Lewy** wymieniają w swej pralce silnik. Początkowo rzeźbili grę na Unreal Enginie, ale ostatecznie wygrywa Unity. Mateusz (prawdziwy) tak uzasadnia zmianę: – *W Unity jest w taka fajna funkcjonalność, jak colab. Dzięki niej można łatwo współpracować.* Mateusz (nieprawdziwy): – *W czwórkę będziemy wszystko wrzucać do jednego repozytorium. Pewnie na Unrealu też by można, ale to jam, nie ma czasu na treningi!* **Mantis** integruje z grą system text-to-speech.

Bosch za 11 kantów

Wybija 12.00. Na wieży poznańskiego ratusza bodzą się koziołki, a w budynku „+jeden" bodzą się **Maria** i **Michał.** Ona zrezygnowała z odbijającego się od ścian szopa (wróciła do odbijającego się od ścian kaktusa), a on – z nagrywania dźwięków (pobrał paczkę z Unity Asset Store'a). **Paweł**, **Krzysiek** i **Krzychu** mają już system poruszania się baletnicy i obrali styl graficzny (rysunkowy). Wciąż dumają jednak nad oprawą audio. Krzychu twierdzi, że choć nie jest muzykiem, to spróbuje wykonać coś własnego. A jak się nie uda, to sięgnie do muzyki klasycznej (– *Bo jest bliska baletowi, a z drugiej strony: będzie w public domain, więc można z niej korzystać*).

Idąc na obiad, mijam **Mantisa**, który – wraz z całym zespołem – zdecydował się zjeść na wynos. – *Koledze na wózku trudno by tu było wjechać, więc*

Tomek Tworek tłumaczył uczestnikom, w jaki sposób przygotować produkcje dostępne również dla niewidomych graczy (jego wykład jest na stronie www.gildiagraczy.pl).

Od lewej: Mateusz (prawdziwy), Mateusz (nieprawdziwy), Jasio (vel Filip) i Lewy. Zespół tyleż barwny, co problematyczny.

My, Papkin, też opowiadaliśmy z kolei o tym, w jaki sposób zainteresować tematem accessibility media.

NIE TRZEBA WIELE

Za terminem „accessibility" (pol. „dostępność") kryje się przystosowywanie gry do odbiorców z niepełnosprawnościami. Poznańska Gildia Graczy diagnozuje, że do najczęstszych błędów na tym polu należą:

1) skomplikowane sterowanie, brak możliwości zmiany klawiszologii;
2) brak możliwości skalowania interfejsu i napisów;
3) przekazywanie informacji tylko na jeden sposób (audio lub wideo);
4) niemożność wyłączenia QTE, brak stopniowania poziomu trudności;
5) brak dbałości o kolorystykę (nieuwzględnianie ślepoty barw, błyski mogące wywołać epilepsję fotogenną);
6) brak wsparcia dla jednego kontrolera;
7) brak możliwości uruchomienia gry w oknie.

CD-Action od jakiegoś czasu stara się dołożyć swoją cegiełkę w propagowaniu dostępności. W CDA 07/2019 opublikowaliśmy artykuł „Nie trzeba wiele" (udostępniliśmy go za darmo, pod adresem: bit.ly/nietrzebawiele), który powstał na bazie rozmów z 60 graczami z niepełnosprawnościami, ale też twórcami i członkami specjalistycznych stowarzyszeń. Na potrzeby zaprzyjaźnionego PC Formatu (5/2019) powstał tekst „Dostępność kosztuje", skupiony na zwiększających accessibility peryferiach i oprogramowaniu (bit.ly/dostepnosckosztuje). W CDA 09/2019 opublikowaliśmy „Nie trzeba było wiele", czyli reakcje na naszą akcję (bit.ly/nietrzebabylowiele) oraz list otwarty do polskich developerów (bit.ly/listotw), który rozesłaliśmy do kilkudziesięciu krajowych twórców. Poza naszym magazynem podpisały się pod nim Polskie Stowarzyszenie Osób Niepełnosprawnych, GRYOnline.pl, PSX Extreme, Fundacja Anny Dymnej „Mimo Wszystko", Komputer Świat, PIXEL, PPE.pl Fundacja Indie Games Polska, Filmweb, Gram.pl, Wrocławski Sejmik Osób Niepełnosprawnych, Karkonoski Sejmik Osób Niepełnosprawnych, Polskie Towarzystwo Stwardnienia Rozsianego, Towarzystwo Pomocy Głuchoniewidomym, Poznańska Glidia Graczy oraz PC Format.

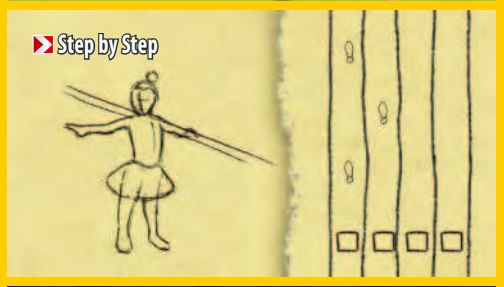
robimy za UberEats. Choć wcześniej pomysł na strategię jedynie w nim kiełkował, teraz zaczyna kwitnąć. – *Celujemy w Advanced War albo Into the Breach. To będzie gra dla niewidomych sterowana wzrokiem i gra dla głuchych z voice overami. Współpracujemy blisko z Tomkiem, bo to on jest odbiorcą.* Zamysł jest taki, że rozmieszczenie postaci za każdym razem okaże się losowe, by niewidomi nie mogli się go nauczyć. Zespół bierze na siebie produkcję gry, Mantis – ułatwienia dostępu, a Tomek – sound design i testy (żartobliwie stwierdza, że „nie widzi przeszkód", by pomóc kolegom). Poziomy mają być skomplikowane, a oddziały – zróżnicowane. Obok żołnierzy, czołgów (lekki oraz ciężki) i wyrzutni rakiet pojawią się jednostki lotnicze i wodne.

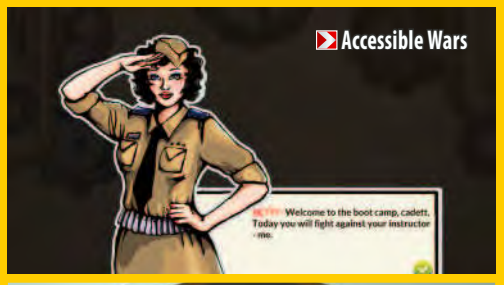
Jasia (vel Filipa) zastaję, gdy ogląda na YouTubie wykład o prawicowym socjalizmie. **Mateusz (prawdziwy)** narzeka, że coś nie gra z systemem kolizji. **Mateusz (nieprawdziwy)** – w ramach inspiracji – przegląda na Google'u pralki, które spróbuje przenieść do gry (*– Proszę bardzo, Bosch za 11 kantów!*). Zagadnięty o dotychczasowe problemy, **Lewy** wskazuje na kolizje oraz Jasia (vel Filipa), który zamiast robić grę ogląda na YouTubie wykład o prawicowym socjalizmie.

Żebrząc wciąż o benzynę

Gdy wybija 22.00, ma miejsce z dawna oczekiwane interludium. Ci, którzy odpoczywają w sleep roomie, mają się z pyszna, gdy na projektorze pojawiają się teksty hiciorów rodem z XX wieku, a po salach niosą się ich (brawurowe niekiedy) interpretacje. – *Bez karaoke jam to nie jam* – instruuje mnie sentencjonalnie jeden ze śpiewaków. Na setliście opening serialowych Pokemonów sąsiaduje z songami rodem z „Mulan" i „Tarzana", a „Sen o warszawie" – z „Jolką Jolką" (dużą wesołość wywołuje fakt, że frazę „Aby być znowu w tobie, śmiać się i kląć" zastąpiła mniej dwuznaczna: „Aby być znowu razem, śmiać się i kląć"). Zaskakująco czysto udaje się zaśpiewać „Kolorowy wiatr" Edyty Górniak. Zaskakująco nieczysto: „Belzebossa" Tenacious D (w czym zresztą udział ma wyżej podpisany).

Pierwsza w nocy; na stołach chipsy, cukierki, napoje energetyczne i izotoniki. Baletnicy **Paweł**, **Krzysiek** & **Krzychu** mają już gotową mechanikę i teraz „robią kolejne elementy contentu". Zespół trzyma się wewnętrznych ustaleń, ale Krzychu porzucił marzenie o zostaniu kompozytorem. Jak mówi: – *Warstwa wizualna pochłania tyle czasu, że trzeba będzie użyć gotowych utworów.* Accessibility będą się zajmować dopiero jutro. Kawałek dalej **Michał** bez przekonania stuka w klawiaturę, a **Maria** przysypia na biurku. – *No... już nie mam co robić, więc śpię.* A co zrobiłaś? – *Praktycznie nic. Moje assety zostały wykluczone z projektu.* Dlaczego? – *Bo zmieniła się wizja.* Faktycznie, po szopach (czy tam kaktusach) nie ma śladu. Maria: – *Teraz jest jakaś pustynia, jakiś samochód w 3D... w sumie to chaos, już nie wiem do końca.* Michał: – *Ratujemy, co się da.* Oboje byli przyzwyczajeni do pracy w duecie i choć dłubali nad pixelartową grą, koledzy z naprzeciwka opracowali nieprzystający do niej model poruszania się. – *Wrzuciliśmy trójwymiarowe modele i udajemy, że tak miało być od początku.* O ułatwieniach





Jam ma być dobrą zabawą, a nie walką na śmierć i życie.

dostępu nie chcą mówić, bo nie wiedzą, co z tego wyjdzie.

Zespół **Mantisa** zostawił w swojej wariacji na temat Into the Breach trzy jednostki: żołnierzy, wyrzutnie rakiet i czołgi. – *Postanowiliśmy zmniejszyć scope. Nadal jest tu jednak standardowa dla strategii zasada kamień-nożyce-papier.* Plansze trzeba było uprościć (do rozmiaru 8 na 8 pól), ale losowe rozmieszczenie udało się zachować. Priorytetem są dźwięki, bo widzący Mantis i niewidomy Tomek mają rywalizować jak równy z równym. – *Jak przesuwasz kursor, gra podpowiada ci, na jakim polu jesteś; wszystkie pola są ponumerowane jak w szachach, od A do H, od 1 do 8* – tłumaczy projektant. Można poprosić komputer o odczytanie, gdzie znajdują się jednostki i jaka jest ich siła. W dodatku po najechaniu na pole od razu wiemy, gdzie jesteśmy. – *W lesie szumi drzewo i słychać dzięcioła, na polu ćwierkają ptaszki i grają owady, a na lodowej pustyni świszczy wicher.* To ważne, bo ukształtowanie terenu ma wpływ na poruszanie się oddziałów.

Jasiek (vel Filip) nie ogląda już wykładów o prawicowym socjalizmie. – *Teraz gram w gierkę. The Messenger, taka darmowa. Wiesz, jak jest, nie można cały czas działać na pełnych obrotach. Jest czas na ciężką pracę i czas na relaks. Jak się nie zachowuje równowagi, to można popaść w depresję i być smutnym.* Co się zmieniło od mojej ostatniej wizyty? Jasiek (vel Filip): – *Myślę, że gra jest grywalna.* Zespół (chórem): – *Nie jest!* **Mateusz (prawdziwy)** szuka w internecie odgłosów, **Mateusz (nieprawdziwy)** z dumą prezentuje gotową pralkę, **Lewy** projektuje różne prędkości wirowania, implementuje regulację muzyki i efektów dźwiękowych oraz przydatną dla epileptyków opcję wyłączenia efektów specjalnych.

Godzinę później życzę wszystkim dobrej nocy. Niespodziewanie na monitorze **Marii** i **Michała** dostrzegam... coś w rodzaju izometrycznego Angry Birds, w którym zadaniem gracza jest rozbić ścianę. Osobliwy widok, bo jeszcze przed godziną projektowali przecież samochodówkę. – *Gdzie jest samochód?!* – zagajam. – *W garażu* – ripostuje Michał. Gdy się kładę, wcale nie jestem pewien, czy aby następnego dnia nie będą pracować nad klonem Mario 64.

Na ostatniej prostej

O 12.00 w kuchni czeka kolejna porcja bułek, ale nikt nie zatrzymuje się tam na pogaduszki. Zostały raptem cztery godziny! **Maria** i **Michał** są wierni swojej koncepcji izometrycznego Angry Birds. Oprawa, utrzymana w stylu low poly, to poniekąd efekt zamysłu artystycznego, a poniekąd odpowiedź na kurczący się czas. Zamysł jest taki, by z każdym kolejnym etapem udostępniać więcej opcji związanych z accessibility. – *W drugim pojawia się możliwość przypisania klawisza, bo domyślnie kulą rzuca się, wciskając F7. W trzecim – zmiana kolorów, zmiana rozmiaru napisów. Na poziomie czwartym planujemy podpowiedzi dźwiękowe, obrysy i opcję wyłączenia ruszających się krzaków.* Cóż, powodzenia. Rozmowa z **Mantisem** nie należy do owocnych. – *Co robicie?* – *Robimy grę.* – *Nie znajdziecie chwili na komentarz?* – *Nie.* – *Nie przeszkadzać wam?* – *Tak.* – *Przeszkadzam?* – *Bardzo.*

Paweł, **Krzysiek** i **Krzychu** skrzykują ludzi na testy swojego baletowego Guitar Hero. Krzysiek twierdzi, że wyniki są pozytywne: – *Dziś rano obniżyliśmy trochę poziom trudności, ale okazało się, że niepotrzebnie.* Krzychu kończy ostatnie animacje (– *To, co teraz rysuję, to postać, która przeszła już rehabilitację, nie dała się złamać wypadkowi, wraca do normalnego życia)*, Krzysiek tnie i skleja voice overy. Kawałek dalej **Jasiu (vel Filip)**, **Mateusz (prawdziwy)**, **Mateusz (nieprawdziwy)** i **Lewy** dopiero się obudzili. Pierwszy z panów zarzeka się, że ich gra jest na ukończeniu. – *Nie ma pojedynczych elementów, sama mechanika działa. W pralce brakuje jeszcze przeszkód, od których będzie odbijał się gracz.* Mateusz (nieprawdziwy) modeluje zapalniczkę. Jasiu (vel Filip) – kanapkę. Zapowiada, że dziś będzie wyjątkowo produktywny, co reszta zespołu kwituje śmiechem.

Epilog

O piętnastej na itch.io meldują się Granko w Pranko od **Jasia (vel Filipa)** i spółki, Wrecki'nGolf **Marii** i **Michała**, **Mantisowe** Accessible Wars oraz Step by Step od triumwiratu **Paweł**, **Krzysiek** & **Krzychu**. Te i kilkanaście innych tytułów powstałych podczas jamu możecie ograć pod tym adresem: **tiny.pl/tkr2d**

Ściany bywają w nich ujmowane różnie, jednak twórców łączy przekonania, że bariery między graczami można zburzyć. Tyle że aby je obalić – trzeba trochę więcej niż jednego listopadowego weekendu. **|CDA|**

DEKONSTRUCJA STAR WARS

NOWY, LEPSZY MIT

Siedzi w brzuchu wieloryba: **DaeL**

Czy można stworzyć sequel „Eposu o Gilgameszu"? A może drugą cześć „Odysei" Homera? Ponowne uchwycenie magii „Gwiezdnych Wojen" George'a Lucasa wydaje się przedsięwzięciem o porównywalnej skali trudności. A jednak już się kiedyś powiodło – tyle że nie na taśmie filmowej.

W 1977 roku monomit udający kino science-fiction podbił serca widzów.

„Gwiezdne Wojny" były rezultatem fascynacji mitami, jakiej uległ George Lucas, przeczytawszy książkę „Bohater o tysiącu twarzy" Josepha Campbella (patrz: ramka). Pod wpływem dzieła, które spopularyzowało mitologię porównawczą, Lucas zapragnął stworzyć swą kosmiczną epopeję, pełną archetypów starszych od egipskich piramid i mezopotamskich zigguratów. Spostrzeżenia Junga, Freuda, a także setek antropologów i historyków literatury, usystematyzowane przez Campbella, stały się szkieletem podróży bohatera, jaką przeżywa w trylogii sprzed 40 lat Luke Skywalker. Od wezwania do przygody, przez próby jej odrzucenia, naukę, konfrontację z lękami, upadek, stratę, aż po apoteozę i zwycięstwo – historia Luke'a została zakończona, przynajmniej w jej mitycznym rozumieniu. Próba kontynuacji, utrzymania tego samego tonu byłaby więc odtwórcza.

„PODĄŻAJ ZA DOKTRYNĄ, A STANIESZ SIĘ JEJ NIEWOLNIKIEM" – KREIA

W rozmowie z brytyjskim krytykiem filmowym Markiem Kermodem, przyznał to sam Lucas. Reżyser dodał, że tworząc fabułę do serii prequeli, poszukiwał innej, niemitologicznej inspiracji. Nową trylogię widział więc jako niezobowiązujące filmy przygodowe, których bohaterowie mieliby bardzo uproszczony rys psychologiczny. Zamysł udało mu się zrealizować perfekcyjnie, tyle że w najmniejszym stopniu nie współgrał on z trudną, niemal szekspirowską historią upadku Anakina Skywalkera, którą Lucas chciał opowiedzieć. Epizody I-III odniosły komercyjny sukces, ale nie zdołały rozpalić wyobraźni milionów widzów w tym samym stopniu co części IV-VI.

Nieco lepiej wychodziło innym scenarzystom i powieściopisarzom tworzenie nowych historii w ramach Expanded Universe – czyli w książkach, grach i komiksach. Chyba najlepiej podołała tej roli trylogia książek Timothy'ego Zahna – przez dobrych kilkanaście lat uważana za najlepszą kontynuację sagi Skywalkerów. Ale jego historia młodej Republiki mierzącej się z pozostałościami Imperium dowodzonymi przez Wielkiego Admirała Thrawna była przede wszystkim thrillerem politycznym. Również wątek Luke stracił część swego heroizmu i mistycyzmu, stając się po prostu opowieścią o akceptacji dorosłości. Historie z Expanded Universe, nawet w swym najlepszym wydaniu toczyły się w świecie Gwiezdnych Wojen, ale nie były Gwiezdnymi Wojnami.

„UPADEK ZAWSZE JEST CICHY. GŁOŚNE I STRASZLIWE JEST PRZYZNANIE SIĘ DO NIEGO" – KREIA

Szanse na ponowne ukazanie archetypicznej podróży bohatera w odległej galaktyce nie były wszakże stracone. Gdy w 2012 koncern Disneya kupił Lucasfilm i markę Star Wars za 4 miliardy dolarów (nie licząc kosztów licencji za używanie wymyślonych przez Lucasa postaci), przez moment wydawało się, że to mariaż idealny. W kinach triumfy odnosił pierwszy film z serii Avengers, a Disney wyrobił sobie opinię wytwórni podchodzącej do komiksowych historii jednocześnie z szacunkiem i pomysłem na ich reinterpretację. Tyle tylko że współczesny epos okazał się twardszym orzechem do zgryzienia od komiksów Marvela. Gdy do kin trafiło „Przebudzenie Mocy", zachwyt był dość powszechny(*), ale krótki. Widzowie oraz krytycy bardzo prędko uzmysłowili sobie, że „Przebudzenie

MISTRZ OPOWIEŚCI

W ciągu 23 lat działalności w branży gier wideo Chris Avellone pełnił najróżniejsze funkcje. Był designerem, producentem, architektem poziomów, kosultantem... ale swoje największe triumfy osiągnął jako scenarzysta. Pierwsze kroki w tej roli stawiał w 1998, tworząc sporą część fabuły oraz questów Fallouta 2. Później przyszła pora na Planescape: Torment – grę do dziś uważaną za niedoścignione arcydzieło narracji i atmosfery. W 2004 roku swego kunsztu dowiódł w Knights of the Old Republic 2, a następnie w Fallout: New Vegas. Choć przez wiele lat związany był z Interplayem, a potem Obsidianem, w końcu – rozchwytywany przez wiele innych firm – zdecydował się na pracę jako wolny strzelec. Po tej decyzji spod jego pióra wyszły scenariusze Pillars of Eternity, Prey, Into the Breach, a nawet Jedi: Fallen Order. A już w przyszłym roku zagramy w kolejne dwie gry, za których fabułę odpowiada utalentowany scenarzysta. Pierwszą jest odświeżona wersja System Shocka, drugą od dawna oczekiwany sequel do Vampire: the Masquerade – Bloodlines.

© Wikipedia_© Luna Cruz

Palpatine był antagonistą jednowymiarowym, ale fascynującym - jednocześnie wrogiem i kusicielem. Kreia to antagonistka innego rodzaju. Jej orężem jest logika i siła charakteru.

Satysfakcjonujące zakończenie chaotycznej historii opowiedzianej w trylogii Disneya może być zadaniem niewykonalnym.

Mocy" było po prostu „Nową Nadzieją", nakręconą przy użyciu współczesnych środków, zmontowaną dla współczesnego widza i – co najgorsze – przebudowaną pod wpływem badań na grupach focusowych, ser chciał przeprowadzić na swoim filmie zabieg zazwyczaj kojarzony z krytyką literacką dokonywaną przez postmodernistów (choć w gruncie rzeczy starszy niż ten nurt w sztuce i filozofii). „Ostatni Jedi" to miała być

Avellone odniósł sukces tam, gdzie zawiódł Disney.

w sposób pozbawiający bohaterów głębi i spłycający stające przed nimi wyzwania.

Druga część nowej trylogii, tym razem stworzona przez Riana Johnsona, miała dokonać dekonstrukcji Gwiezdnych Wojen. Reżyserowi polemika z filmami Lucasa, otwarciem zupełnie nowego rozdziału i momentem, w którym – parafrazując antagonistę serii, Kylo Rena – przeszłość umiera. Johnson korzystał więc z motywów i klisz fabularnych poprzednich obrazów, prowadząc je wszakże do odmiennych konkluzji. W jego Gwiezdnych Wojnach mentor nie potrafił przekazać wiedzy, arcyłotr ginął przed czasem, a heroiczne poświęcenie bywało zupełnie zbędne. Owszem, Johnson zaskoczył widza. Ale po dekonstrukcji mitów w filmie nie pozostało wiele, by przykuć do ekranu. Miejsca obalonych pomników nie zajęły nowe figury. Odległa galaktyka stała się pusta jak nigdy dotąd. A fani podzieleni.

W grudniu tego roku Disney spróbuje odczarować Gwiezdne Wojny po raz trzeci. Sukces lub porażka ostatniego rozdziału nowej trylogii zadecyduje o losach całego filmowego

STAR WARS HOLIDAY SPECIAL

Kontrowersje wokół trylogii Disneya są niczym w porównaniu z niesmakiem, zażenowaniem i wściekłością, jaką czuli fani Gwiezdnych Wojen 17 listopada 1978 roku – po emisji w stacji CBS filmu Star Wars Holiday Special. Produkcja zawierała elementy musicalu, skecze komediowe, pokazy cyrkowe oraz kreskówkę – a także fatalnie zrealizowane i bardzo krótkie występy gościnne bohaterów Gwiezdnych Wojen. Film opowiadał o perypetiach rodziny Chewbacci, oczekujących na powrót kudłatego partnera Hana Solo w związku ze Świętem Światła.

Recenzje filmu były tak miażdżące (średnia ocen na Rotten Tomatoes to 33%), że... CBS nigdy więcej go nie wyemitowała. Wszyscy zainteresowani udają, że w sumie to nigdy go nie było... Ale jeśli się uprzecie, to znajdziecie w serwisach aukcyjnych nośniki z tym potworkiem. Oglądacie na własną odpowiedzialność!

Knights of the Old Republic 2 tylko pozornie opowiada o starciu z Darthem Nihilusem. Prawdziwa walka to intelektualny spór pomiędzy Wygnaną Jedi, a jej mentorką.

uniwersum w następnej dekadzie. Ale wbrew temu, co twierdzą niektórzy krytycy, losy filmów Disneya nie dostarczą nam odpowiedzi na pytanie, czy w ramach Gwiezdnych Wojen możliwe jest stworzenie nowej, oryginalnej, heroicznej opowieści na miarę dzieł Lucasa. Odpowiedź na to pytanie znamy bowiem od 2004 roku.

„WIĘKSZYM ZWYCIĘSTWEM JEST SPRAWIĆ, BY KTOŚ SPOJRZAŁ NA ŚWIAT TWOIMI OCZYMA, NIŻ BY NA ZAWSZE ZAMKNĄŁ SWOJE" – KREIA

Udzieliło nam jej studio Obsidian, a dokładniej rzecz biorąc, jeden człowiek – odpowiadający za scenariusz do gry Knights of the Old Republic 2 Chris Avellone. Jeden z najbardziej utalentowanych scenarzystów pracujących w tej branży. Kiedy powstawały zarysy fabuły Knights of the Old Republic 2, nikt w Obsidianie nie widział jeszcze tworzonej przez Bioware pierwszej części. Ale developerzy wiedzieli już, jakie plany wobec gry mają kanadyjscy spece od erpegów. Pierwszy KotOR miał być grą dojrzałą, mroczną i zaskakującą. Miał być opowieścią, jakiej jeszcze w świecie Gwiezdnych Wojen nie było. Uzbrojony w tę wiedzę, oraz strzępy fabuły pierwszej części gry, Chris Avellone zapragnął, by sequel KotOR-a poszedł jeszcze dalej. By zredefiniował Gwiezdne Wojny. Po latach scenarzysta opisywał proces tworzenia fabuły jako wielomiesięczną próbę wchłonięcia wszystkich dzieł, które nawiązywały do twórczości Lucasa. Avellone miał nawet kilkukrotnie obejrzeć niesławny „Star Wars Holiday Special". Potem sięgnął po mitologię porównawczą i dzieła, które inspirowały Lucasa. W końcu wydestylował esencję opowieści o Jedi. I na 13 lat przed Johnsonem postanowił dokonać dekonstrukcji mitów stojących za Gwiezdnymi Wojnami.

Tyle że inaczej niż reżyser Epizodu VIII, scenarzysta gry miał jasną wizję tego, czym je zastąpi. Chciał nie tylko zaskakiwać, lecz także pogłębić nasze rozumienie Gwiezdnych Wojen. W rezultacie stworzył nie tylko jeden z najlepszych kawałków Expanded Universe, ale również jedną z najciekawszych antagonistek w historii gier wideo.

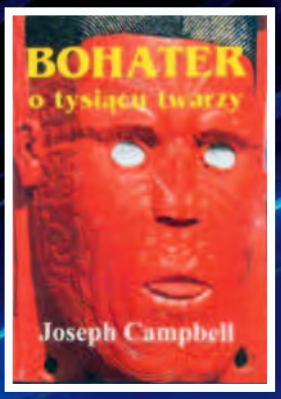
„ODRZUCIĆ SIŁĘ, KTÓRA NIE POCHODZI Z TWOJEGO WNĘTRZA – OTO PRAWDZIWA POTĘGA" – KREIA

Historia opowiadana przez Knights of the Old Republic 2 toczy się kilka lat po zakończeniu pierwszej części, a więc cztery tysiąclecia przed wydarzeniami z filmów. Revan – rycerz Jedi, który niegdyś siał trwogę w Galaktyce jako lord Sith – ponownie zaginął. Bohaterką opowieści jest Wygnana Jedi (w wersji kanonicznej to kobieta, choć gracz może wybrać dowolną płeć), wojowniczka, która, tak jak przed laty Revan, sprzeciwiła się bezczynnej i pacyfistycznej radzie Jedi, ratując niewinne istnienia i wypowiadając wojnę Mandalorianom. W przeciwieństwie do Revana nigdy nie przeszła na Ciemną Stronę Mocy. Ale za nieposłuszeństwo wobec obłudnej Rady Jedi spotkała ją kara. Zerwanie więzi z Mocą.

Już samo uczynienie protagonistki buntowniczką każe nam spoglądać na decyzje i mądrość Rady Jedi z innej perspektywy. Ale prawdziwy szok dla fana Gwiezdnych Wojen ma dopiero nadejść. Na początku swej przygody Wygnana Jedi poznaje starszą, niewidomą, ale wrażliwą na Moc kobietę używającą imienia Kreia. Przez dłuższy czas ich stosunki wydają się kopią relacji mistrz-uczeń, jaką widzieliśmy w filmach i niezliczonych książkach umiejscowionych w tym wszechświecie. Wkrótce jednak wkrada się w serce gracza poczucie niepokoju. Wygna-

BOHATER O TYSIĄCU TWARZY

Campbell w tej klasycznej książce porównuje opowieści o wyprawie i przemianach bohatera zawarte w mitach pochodzących ze wszystkich zakątków świata i wykazuje, że tak naprawdę wszystkie opowiadają o tych samych wydarzeniach i tym samym bohaterze (tzn. jego rozwoju). Autor z najprzeróżniejszych wyznań, wierzeń i legend całego świata destyluje archetypy, które nimi rządzą, najbardziej fundamentalne schematy, wzorce i narracje. Zobaczcie sami: oto zastajemy bohatera w zwykłym świecie, gdzie odbiera „wezwanie do przygody", i choć zwykle nie jest na początku gotów sprostać wyzwaniu, finalnie je akceptuje. Potem musi pokonać rozmaite wyzwania, którym będzie musiał podołać sam lub z pomocą wysłannika/-ów opiekuńczej siły nadprzyrodzonej. Jeżeli sprosta zadaniu może zdobyć „ostateczną nagrodę", a następnie musi zdecydować, czy chce powrócić do miejsca, skąd wyruszył, co często równa się z kolejnymi wyzwaniami. Brzmi jakoś znajomo – powie i czytelnik Odysei, i fan Tolkiena, i widz wychodzący po seansie „Nowej Nadziei"(**). Odczytanie symboliki mitów i przekazów ludowych oraz analiza uderzających podobieństw między pierwotnymi, starożytnymi i współczesnymi wierzeniami i podaniami Wschodu i Zachodu prowadzi do podstawowych prawd, którymi od zarania dziejów kierował się człowiek. Jak mówią Wedy: „Prawda jest jedna, ale mędrcy nazywają ją różnymi imionami". Jej lektura nie jest łatwa ani lekka – ale warto.



na Jedi to nie Luke Skywalker. A Kreia na pewno nie jest Obi-Wanem. Mądrości przekazywane przez Kreię są sprzeczne z Kodeksem Jedi. Kobieta potępia świętoszkowatych rycerzy za ich nieczułość, hipokryzję i doktrynalizm. Uważa, że w swej apatii są nieludzcy. A jednak nie sugeruje ścieżki Ciemnej Strony Mocy. Podziwia pasję Sithów, ich żywiołowość i emocje, ale dostrzega, że Moc czyni z nich bestie, a gniew niewoli w takim samym stopniu jak ścisłe zasady niewolą Jedi.

Avellone buduje nowy gmach i nadaje nowy kontekst wszystkiemu, co próbował nam przekazać Lucas. **Całkowicie obalony zostaje tylko jeden pomnik. Religijna wiara w nieomylność Mocy.** Kreia uważa Moc za narkotyk i źródło ludzkiej słabości. Rozumie, jak straszliwe są konsekwencje korzystania z nadludzkich, mistycznych sił – zarówno dla Jedi, jak i Sithów. Jej ostateczna wielka zdrada i przeobrażenie w antagonistkę nie wiąże się więc z budową supergwiazdy śmierci ani z wolą

KotOR 2 to dzieło na miarę pierwszej trylogii Lucasa.

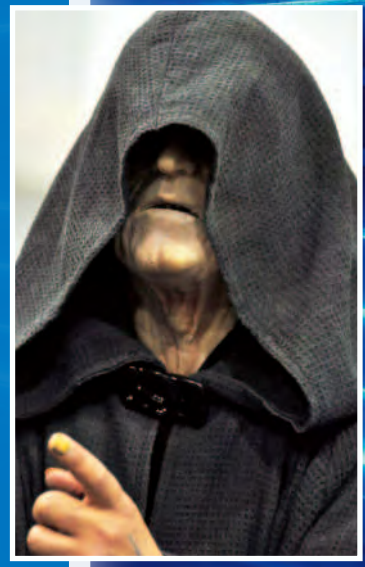
Każda konwersacja z Kreią staje się więc lekcją indywidualizmu zaczerpniętą wprost z Nietzschego. Stara kobieta nie wymaga od Wygnanej nieomylności ani też podążania ścieżką dobra czy zła. Ale wymaga myślenia i wierności swej naturze.

Świat Gwiezdnych Wojen prezentowany w KotOR2 i boleśnie objaśniany przez Kreię traci swoje baśniowe oblicze. Dobro nie zawsze jest nagrodzone, a egoizm czasem rodzi pozytywne skutki. Jałmużna udzielona innemu człowiekowi może doprowadzić do jego zguby. Bezinteresowna pomoc zaoferowana wspólnocie uzależnia ją i osłabia. Cały mitologiczny konstrukt Gwiezdnych Wojen wydaje się załamywać pod naporem tych argumentów, odsłaniając swą naiwność. Ale na tych zgliszczach panowania nad galaktyką. Kreia chce tylko jednego – by ludzie byli ludźmi. By mogli żyć, umierać i doskonalić się z dala od pokusy korzystania z siły, która nie należy do nich. Z siły, która prowadzi do bestialstwa albo apatii. Wygnana Jedi pokonuje w końcu Kreię, ale czy zwycięża w ten sposób zło? Czy złą może być kobieta, która – gdyby żyła 4000 lat później, uważałaby za największy triumf ducha moment, w którym Darth Vader ratuje syna? Czy złą może być kobieta, która, nawet umierając, nie wyrzeka się swych poglądów ani nie złorzeczy swej uczennicy?

„JESTEŚ CZYMŚ WIĘCEJ, NIŻ SOBIE WYOBRAŻASZ, A TO, CZEGO SIĘ NAUCZYŁAŚ, NIE MOŻE ZGINĄĆ. NIE JESTEŚ JEDI. PRZYNAJMNIEJ NIE DO KOŃCA. I ZA TO CIĘ MIŁUJĘ" – KREIA

Tak oto w finalnych momentach Knights of the Old Republic 2 dokonała się autentyczna dekonstrukcja mitów, na których opierały się filmy George'a Lucasa. Ale nie była to dekonstrukcja podszyta niechęcią czy pogardą do Gwiezdnych Wojen. Przeciwnie, zrodziła się z autentycznej miłości do uniwersum, z pragnienia pogłębienia przekazywanych przez tę epicką historię prawd.

KotOR2 pokazuje świat bardziej skomplikowanym, niż widzieliśmy go w filmach Lucasa. Ale KotOR2 nie przestaje być przy tym podróżą bohatera. Wygnana Jedi musi pokonać zło. Musi podjąć wyzwanie, ponieść po drodze ofiary, skonfrontować się z własną słabością. **Pomniki Gwiezdnych Wojen Lucasa zostają nieco odbrązowione, ale podróż, jaką odbyli nasi bohaterowie, ich heroizm i poświęcenie, nadal mają sens.** Być może gdyby sama gra została dokończona, a nie – wzorem innych produkcji Obsidianu – okrojona z zawartości byle tylko udało się zdążyć z premierą, opowieść, jaką snuł Chris Avellone, byłaby lepiej znana i spotkała się z większym oddźwiękiem. Być może nikt nie stawiałby na poważnie pytania o to, czy w świecie Gwiezdnych Wojen można jeszcze opowiedzieć ciekawe i oryginalne historie. Ale bez względu na to, czy pomysły, które przedstawił Avallone zostaną jeszcze kiedyś podniesione, i bez względu na sukces lub porażkę Epizodu IX, my zawsze będziemy mogli sięgnąć po grę Obsidianu. Bo KotOR 2, tak jak oryginalne Gwiezdne Wojny, nie zestarzeje się ani o dzień. **|CDA|**



© Wikipedia_Roger Murmann

Prawdopodobny powrót zza grobu Palpatine'a jest świadectwem braku pomysłu na ciekawego i groźnego przeciwnika.

(*) Ja osobiście byłem STRASZLIWIE rozczarowany tym filmem. [Smg]

(**) A także i... gracz. Zapraszam do tekstu o monomicie w grach, "Przepis na opowieść" w numerze 13/2018. [enki]

No dobra, grafika mocno kanciasta...

...ale przerywniki filmowe do dziś robią wrażenie.

...ale poczucia Mocy w tej grze sporo więcej niż w Upadłym Zakonie.

- PRODUCENT: LUCASARTS
- GATUNEK: FPS
- PREMIERA: 15 WRZEŚNIA 1997 R.
- PLATFORMY: PC
- JAK ZAGRAĆ: GRĘ MOŻNA NABYĆ NA STEAMIE ORAZ GOG-U.

Jedi Knight: Dark Forces II

Stosuje w ataku formę Makashi: **Michał Nowakowski**

W roku 1997 wyposzczeni fani SW poczuli potężne drgnięcie Mocy. Na rynku pojawiła się bowiem pierwsza gra, w której dzierżyć mogliśmy miecz świetlny i zostać Jedi.

Fabuła gry to kontynuacja historii najemnika Kyle Katarna. Jego wcześniejsze losy mogliśmy poznać dwa lata wcześniej w pierwszej części Dark Forces, gdzie wykradł plany Gwiazdy Śmierci. (Tak, tak – dopiero premiera Łotra 1 i tzw. „nowy kanon" pozbawiły go miana człowieka, bez którego rebelia zapewne poniosłaby sromotną porażkę... Pozbawiły, aczkolwiek w kilku aspektach wyraźnie czerpały inspirację. Trudno uwierzyć, że zarówno podobny wygląd, jak i charakter Cassian Andora z filmu to tylko przypadek...).

Pierwsza Gwiazda Śmierci została zniszczona, druga zresztą też. Lata mijały, a nasz udręczony bohater zaczął poszukiwać informacji o przyczynach tajemniczej śmierci swojego ojca. Morgan Katarn zginął, broniąc informacji o położeniu starożytnej Doliny Jedi. Można w niej posiąść niebywałą potęgę, przejmując energię płynącą z mitycznego grobowca. Ostatecznie mordercą ojca Kyle'a okazał się mroczny Jedi, Jarec, który również intensywnie poszukuje owej Doliny. Oczywiście dla dobra galaktyki nasz bohater nie może do tego dopuścić. Rusza więc, wraz ze swoją nieodłączną towarzyszką Jan Ors (czyżby Jyn Erso też miała tu swój pierwowzór?), do Sulon, gdzie odnajduje miecz świetlny swojego ojca i... wkracza na ścieżkę Jedi. Ścieżkę, która wprowadziła rozgrywkę na zupełnie nowy poziom.

Zostać Jedi!

Choć gra oferuje dość bogaty (jak na tamte czasy) arsenał i ciekawie zaprojektowane poziomy, **bezsprzecznymi gwiazdami rozgrywki są miecz świetlny i Moc**. Odbijanie strzałów z blastera, eksterminacja szturmowców i wszelakich galaktycznych szumowin to tu chleb powszedni. Wisienką na torcie są szermiercze starcia z mrocznymi Jedi. Twórcy dali tu graczowi wolną rękę – on sam decyduje, po której stronie mocy się opowiada i jakie umiejętności rozwija. Wtedy naprawdę to było coś. Gracz po raz pierwszy mógł poczuć, że od jego wewnętrznych wyborów i jedności z Mocą zależą losy galaktyki. Ponadto gra posiada tryb sieciowy, który umożliwia pojedynkowanie się w 32 osoby na dziewięciu pieczołowicie przygotowanych mapach.

DF II stworzono na autorskim silniku graficznym Sith engine. Jej **klimat – ciężki i ponury – przywodzi na myśl ten z „Imperium kontratakuje"**. Skoro o filmach już mowa – twórcy umieścili w grze cutscenki z udziałem żywych aktorów. Niby nic, ale po raz pierwszy od 1983 roku mogliśmy zobaczyć nowe filmowe sceny ze świata Gwiezdnych Wojen...

Choć grę można przejść w całości, używając tylko klasycznego trybu z widokiem z oczu gracza, możemy również ustawić kamerę za naszymi plecami. Od momentu otrzymania miecza świetlnego to zdecydowanie najwygodniejsza i najefektowniejsza wizualnie opcja. Między trybami możemy się płynnie przełączać w trakcie rozgrywki.

Gra mocą silna

Czy po ponad dwudziestu latach i premierze Jedi: Fallen Order warto wracać do tej gry? Generalnie rzekłbym „TAK", lecz są też pewne „ale". Niestety **wizualnie produkcja dość mocno się zestarzała**. Na nowym sprzęcie trapić zapewne nas będą również bolączki techniczne. Nawet kopia zakupiona na Steamie potrafi nie uruchomić się na Windows 10... Dla fanów pojedynków na miecze świetlne też ukazały się już produkcje zdecydowanie bardziej dopracowane.

Jeśli jednak szukacie wciągającej fabuły i ciekawych, rozbudowanych poziomów z klimatem rodem z oryginalnej trylogii – jest to dla Was pozycja obowiązkowa. Nadal. |CDA|

Tajemnice Sithów

Rok później tytuł doczekał się dodatku – Mysteries of the Sith. Przynosi czternaście nowych misji, dodatkowe bronie i moce oraz przede wszystkim nową główną bohaterkę, Marę Jade. Jeszcze mroczniejszy, ciężki klimat to znak rozpoznawczy tego rozszerzenia. Co ciekawe, zawiera ukryty poziom, w którym możemy wcielić się w postać Luke'a Skywalkera podczas wizyty w Mieście w Chmurach podczas Imperium Kontratakuje. Jedyny minus, który da się odczuć, to przerywniki realizowane na silniku gry, i tym samym dużo mniej klimatyczne niż te z podstawki.

Potworny rok 2020?

Wróżył z niusów: **DaeL**

Nie mam dla was dobrych wiadomości. Czeka nas bardzo ciężki rok. Wiem to nie od wróżbity Macieja czy jasnowidza Jackowskiego, nie z proroctw Nostradamusa czy innego Postradałozmysła, ale ze źródła prawdziwie wiarygodnego. Z gier wideo.

Kiedy zacząłem brać serio prognozy na przyszłość prezentowane w grach? Może już 11 września 2001 roku, gdy runęły wieże World Trade Center, a ja przypomniałem sobie, że wydany rok wcześniej, opowiadający o terroryzmie i spiskach Deus Ex przedstawiał panoramę Nowego Jorku pozbawioną dwóch charakterystycznych budynków?

A może kluczową rolę odegrał Tom Clancy's Ghost Recon, który w 2001 roku trafnie przewidział, że siedem lat później rosyjskie wojska wkroczą do Gruzji? Na pewno nie pomógł fakt, że Homefront w spekulacji na temat daty zgonu Kim Dzong Ila pomylił się raptem o miesiąc, a Mercenaries 2 dość trafnie opisał proces

Nadchodzą dla nas bardzo ciężkie czasy...

nacjonalizacji przemysłu naftowego w Wenezueli oraz jego konsekwencje. To że Deus Ex: Human Revolution przewidział, iż Justin Trudeau pójdzie w ślady ojca i zostanie premierem Kanady, jeszcze można jakoś sobie racjonalnie wytłumaczyć. Ale gdy w Metal Gear Rising: Revengeance, a więc grze wydanej jeszcze w 2013 roku, z ust senatora Armstronga, darwinisty społecznego, biznesmena i kandydata na prezydenta USA, usłyszałem slogan „Make America Great Again!", przeszły mi po plecach ciarki. Przypadek? Nie sądzę. Wcale nie zdziwię się, jeśli sekretem dobrego zdrowia 72-letniego prezydenta mocarstwa zza oceanu rzeczywiście okażą się nanomaszyny…

Wszystko to prowadzi do nieuchronnej konkluzji. **Skoro gry wideo tak trafnie przewidują przyszłość, to rok 2020 nie będzie należał do najweselszych.** Myślę, że wystarczy kilka tytułów, by zrekonstruować przyszłoroczny bieg wydarzeń.

Zacznie się 15 marca o godzinie 7.00, gdy sabotażysta wprowadzi do superkomputera badającego tachiony specjalny wirus i zainfekuje całą ludzką historię różnymi głupotami (Time Commando). Czwartego kwietnia Amerykanie będą próbowali wystrzelić w przestrzeń kosmiczną orbitalną stację bojową, ale plany pokrzyżuje im atak terrorystyczny. Sytuacja wymknie się spod kontroli i jak zwykle najwięcej na tym stracimy my, bo w ramach eskalacji wjadą do nas rosyjskie czołgi (Tom Clancy's End-War). Żeby było weselej, w III wojnę światową wejdą też pełną parą Chińczycy (Battlefield 4) oraz terroryści z Globalnej Armii Wyzwolenia (Command & Conquer: Generals). Jakby tego było, mało Korea Północna zaatakuje jakiś mały archipelag na południe od Filipin, ściągając nam na głowę kosmitów (Crysis). Zajęci wojną Amerykanie nawet nie zauważą, że populację Stanów Zjednoczonych dziesiątkuje tajemniczy wirus, a San Francisco stało się siedliskiem gangów (Daikatana). Zresztą co tam gangi, strach będzie wyjść na ulice, po których szaleją przerośnięte żółwie (Turtles in time). A to dopiero początek…

Nadchodzą ciężkie czasy, ale na szczęście jedna rzecz się nie zmieni. Kryjąc się przed kosmitami i sprowadzonymi z przeszłości tyranozaurami, lękliwie spoglądając na rezultaty wojen korporacyjnych, dławiąc się w oparach tiberium, zwalczając hordy zombie i Rosjan, będziecie mogli na nas liczyć. Na to, że oderwawszy się na chwilę od tej nieuniknionej apokalipsy, znajdziecie w CD-Action teksty czasem mądre, czasem nie bardzo, nieraz przesiąknięte nadmiarem dziwacznych pomysłów, to znów nazbyt kontrowersyjne, ale zawsze pisane z pasją i wypiekami na twarzy. Traktujące czytelnika nie jak anonimowy byt do zmanipulowania przez clickbaity i algorytmy, ale jak kumpla lub kumpelę ze szkolnej ławy, z którymi chcemy się podzielić opiniami, spostrzeżeniami i ciekawostkami.

I to będzie już 24. rok takiej działalności. CD-Action nie było pierwszym pismem o grach. Ma wielu wspaniałych, zrodzonych z miłości do gier poprzedników działających w latach 90. Mikre, bo mikre, ale opisy gier komputerowych w Polsce można odnaleźć nawet w legendarnym Bajtku z lat 80. I podobno dzięki zdobyczom nowoczesnej medycyny wciąż utrzymywani są przy życiu ludzie, którzy ten okres pamiętają. Ale choć przeszłość jest chwalebna, przyszłość też może być nie najgorsza. Więc do zobaczenia w 2021. No, chyba że rację mieli twórcy japońskiego erpega 7th Dragon 2020 i do tego czasu zeżrą nas smoki. |CDA|

POWRÓT DO ZAMGLONEGO MIASTA

Wrócił do domu: **Eugeniusz Siekiera**

W czasach, gdy Capcom na nowo zdefiniował pojęcie survival horroru, wydając na świat Residenta, a tym samym odbierając palmę pierwszeństwa dogorywającej serii Alone in the Dark, pojawił się projekt znikąd i na zawsze odmienił oblicze wirtualnej grozy. Dokładnie 20 lat temu usłyszeliśmy o Silent Hill. A później nic już nie było takie same.

Silent Hill to opowieść o zatraconej społeczności. Historia miasta, w którym zadomowiło się zło, które przyciąga, wabi i niszczy, nie pozwalając na ucieczkę. Do tego specyficznego czyśćca na ziemi trafia Harry Mason wraz z siedmioletnią córką Cheryl. Dziewczynka typuje mieścinę na kolejny przystanek na mapie ich wakacyjnych wojaży. Niestety u kresu podróży samochód wpada w poślizg.

Narodziny zła

W kolejnej scenie obserwujemy, jak bohater naszej historii budzi się w rozbitym samochodzie, a fotel pasażera jest pusty. Puste są również ulice, a dojmujące wrażenie osamotnienia dopełniają wirujące płatki śniegu oraz mgła leniwie oblepiająca każdy zaułek i skwer. Rozpoczynają się dramatyczne poszukiwania zaginionej córki, my zaś **trafiamy do świata bez zasad, świata bez wyraźnych granic, które jasno oddzielałyby rzeczywistość koszmaru od twardych ram codzienności**.

W trakcie tej kilkugodzinnej wędrówki Harry poznaje kilka postaci. Czasem są to osoby epizodyczne, na przykład pielęgniarka Lisa Garland czy tajemniczy doktor Kaufmann, kiedy indziej mocno związane z fabułą i dla jej rozwoju dość znaczące, jak chociażby enigmatyczna Dahlia Gillespie. Choć kierują nimi niejasne motywy i nie wiemy do końca, komu można ufać (wyjątkiem jest chyba tylko Cybil Bennett, policjantka z sąsiedniej mieściny), kontakt z ludźmi to zawsze chwila wytchnienia. Swoista wysepka na oceanie ciemności, która pozwala zrozumieć choć cząstkę szaleństwa trawiącego to miejsce.

Z drugiej strony Silent Hill pęcznieje od niejasności, elementów, które można wielorako interpretować. Siła dzieła Japończyków tkwi również w tym, że żyje ono jeszcze długo po ukończeniu scenariusza. W świadomości graczy i na fanowskich stronach, gdzie ludzie z całego świata dzielą się spostrzeżeniami i wspólnymi siłami próbują ogarnąć ponurą symbolikę miasta (patrz ramla poniżej).

Własnymi słowami

W kwestii mechanizmów rozgrywki gra nie odbiegała znacząco od tego, co proponowała w tym samym czasie konkurencja, choć trzeba zaznaczyć, że ekipa Team Silent ugryzła temat po swojemu. Przesunęła punkty ciężkości, stawiając na opowieść, a nie akcję, na strach budowany przez oczekiwanie najgorszego, a nie gwałtowne zaskoczenia. W trakcie naszej upiornej podróży stajemy przed koniecznością eksploracji, walki i rozwiązywania dość prostych zagadek środowiskowych. Jak wspomniałem, w porównaniu do Residenta zdecydowanie mniejszy nacisk położono na wymianę ognia, choć nie zabrakło klasycznego uzbrojenia, jak i kilku paskudnych bossów, których należało nakarmić solidną porcją ołowiu.

Zgodnie z niepisaną tradycją gatunku, świat gry przedstawiono z perspektywy trzeciej osoby, a kamera, miast trzymać się kurczowo pleców bohatera, ukazywała najbliższe otoczenie z najrozmaitszych ujęć. W przeciwieństwie jednak do budowania lokacji na bazie prerenderowanych teł (najpopularniejszego wówczas rozwiązania w survivalach), środowisko w serii Silent Hill od samego początku bazowało na pełnym trójwymiarze, co z kolei pozwoliło uwolnić kamerę i w określonych momentach robić efektowne najazdy czy płynne przejścia w celu ukazania akcji z ciekawszej perspektywy.

Zasiane ziarna

W „jedynce" narodziło się też kilka charakterystycznych patentów. Jak doskonale wiemy, wprowadzenie mgły wiązało się z ograniczeniami sprzętowymi. Rozwiązanie podyktowane brakiem mocy obliczeniowej (konsolę zadusiłoby wyświetlanie dalej położonych obiektów) przyczyniło się do stworzenia jednego z najbardziej elementarnych symboli tak silnie utożsamianych z serią, więc w kolejnych odsłonach mgła powróciła, mimo iż z technicznego punktu widzenia nie było to konieczne (SH2 debiutowało już na następnej generacji).

Kolejnym nieśmiertelnym elementem stało się radio, które nasz protegowany znalazł w pierwszym rozdziale opowieści. Poprzez

Coś czai się w tej mgle. Witaj w Silent Hill.

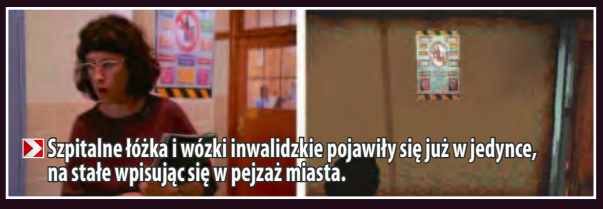
To, co ukryte

Symbolika była dla ojców serii zawsze niezwykle ważnym elementem budowanego lore. Dobrym przykładem jest brak czwartego piętra w szpitalu (które później nagle się pojawia), co wiązało się z dalekowschodnim przesądem dotyczącym tejże liczby, która rzekomo przynosi pecha, jej wymowa zaś („shi") brzmi identycznie jak słowo „śmierć". W grze na każdym kroku trafiamy na popkulturowe nawiązania, dziwne napisy, tajemnicze symbole czy anagramy, jak choćby kingowskie REDRUM. Do króla horroru nawiązują też rozwieszone tu i ówdzie plakaty. Literatura grozy rządzi także ulicami miasta, bo większość z nich nosi nazwiska znanych pisarzy, tworzących horrory i thrillery (m.in. Bachman, Wilson, Matheson, Bloch, Koontz i Levin).

Do szkoły, marsz!

Midwich Elementary School, czyli miejscowa szkoła, jest jedną z ważniejszych miejscówek w grze. Jej nazwa prawdopodobnie nawiązuje do klasycznej powieści s.f. Johna Wyndhama „Kukułcze jaja z Midwich", ale ciekawsze jest to, że przy projektowaniu budynku wzorowano się na szkole przedstawionej w komedii „Gliniarz w przedszkolu" z Arnoldem Schwarzeneggerem. Na ścianach upiornej placówki znajdziemy nawet te same plakaty, które znalazły się w filmowym oryginale.

Miasto przesiąknięte jest symboliką. Na każdym kroku trafiamy na znaki, anagramy bądź ukryte smaczki.



Szpitalne łóżka i wózki inwalidzkie pojawiły się już w jedynce, na stałe wpisując się w pejzaż miasta.

serię dziwnych, niepokojących trzasków to niepozorne urządzenie zdradzało, że we mgle lub ciemnościach kryje się coś niewymownie paskudnego. Trudno było o zaskoczenie, gdy z góry wiedzieliśmy, że coś czai się w mroku przed nami. Ten sprytny zabieg uruchamiał wyobraźnię gracza, karmiona odpowiednimi bodźcami sama bowiem odwala brudną robotę, wychodząc naprzeciw ograniczeniom wynikającym z mizernych możliwości ówczesnych silników graficznych. Nie od dziś wiadomo, że nawet najlepiej wymodelowane monstra nigdy nie będą w stanie wygrać z obrazami czającymi się w naszej podświadomości. To, co najbardziej przeraża, ukryte jest w nas samych, twórcy wybrali zaś dość niespotykaną metodę, by owe koszmary przebudzić i zmusić do aktywności. Bo gdy już wiesz, że coś pełznie w twoim kierunku, spodziewasz się najgorszego. Masz świadomość, że COŚ tam jest, a niepewność co do istoty rzeczy i jej wyglądu bywa najgorsza.

Początek legendy

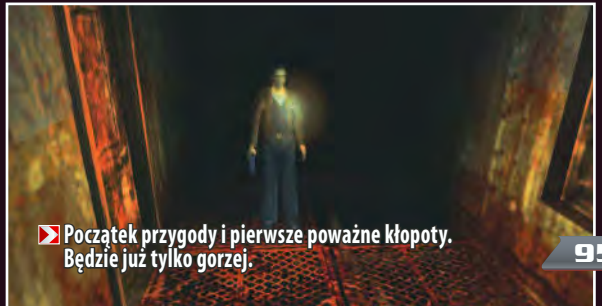
Silent Hill to marka rozpoznawalna na całym świecie, choć samo Konami mocno ją w ostatnich latach sponiewierało, najpierw powierzając produkcję kolejnych odsłon zewnętrznym ekipom (Homecoming czy Downpour były co najwyżej poprawne, a już wydany na PS Vitę Book of Memories okazał się kompletną katastrofą), później uwalając kapitalnie rokujące Silent Hills, a koniec końców przylepiając logo cenionej serii tam, gdzie nigdy znaleźć się nie powinno, na przykład na maszynach Pachinko i automatach hazardowych.

Gdy jednak w 1999 roku „jedynka" zaistniała w świadomości graczy, nikt nie spodziewał się tak silnego uderzenia. **Przyzwyczajeni do klasycznego modelu grozy opartego na zaskoczeniu, mieliśmy okazję zetknąć się z czymś nowym w historii gatunku.** Bardziej ambitnym, bo operującym na przypuszczeniach i domysłach, czymś, co odwoływało się do wyobraźni odbiorcy. Taki był Silent Hill, **horror pod pewnymi względami wybitny i ponadczasowy**, bo dobrze zaserwowana groza ma to do siebie, że obce są jej skutki upływającego czasu. To też najlepszy dowód na to, że warto iść własną, choć czasem niezbyt dobrze wydeptaną ścieżką. Pomimo że bywa zachwaszczona, a grząski grunt może pogrzebać nas na dobre, zdarza się, że trud wędrówki staje się opłacalny. |CDA|

Po drugiej stronie

Jednym z filarów świata Silent Hill jest alternatywna rzeczywistość miasta. Kiedy zaczynają wyć syreny, czyściec zamienia się w piekło, a ulice i skwery ustępują miejsca ogromnym wentylatorom, kratom i łapczywie pożerającej to wszystko rdzy. Z każdą kolejną częścią efekt ten udoskonalano.

Uwolnienie kamery i środowisko 3D pozwoliły na filmowe ujęcia i efektowne zmiany kadru.



Początek przygody i pierwsze poważne kłopoty. Będzie już tylko gorzej.

MAGAZYN

KOMIKS

P. VIGNAUX & YANN
THORGAL. PUSTELNIK ZE SKELLINGARU. TOM 37

Serdecznie witam panie dziennikarzu. Zanim opowiem o swych planach – nazywam się scenarzysta Yann i odgrzewam kotlety w kolejnych tomach Thorgala...

Znów przenosimy się X albumów wstecz, aby przywołać z nich wspomnienie alter-ego Thorgala, Shaigana Bezlitosnego. Standardowym dla bohatera stylem zwinnie wykręca się on więc przed atakiem pięknej dziewoi, która chce pomścić zarżniętą przez owe alter-ego rodzinę. Zachodzi tu potrzeba długiego objaśniania kto zacz i czemu Thorgal to nie Shaigan, ale jednak Shaigan, przez co tekst aż wypływa z ramek. Thorgal musi wyruszyć w podróż, aby pomóc swej niedoszłej zabójczyni i wypełnić złożoną jej obietnicę. Zmierza do siedziby tytułowego Pustelnika i tam poddaje specjalnej próbie. Czy Yann boi się przestać eksploatować znane wiernym fanom Thorgala motywy, bo wśród wydawców panuje przekonanie, że tym samym zarżnie kurę znoszącą złote jajka? A może uniwersum Thorgala to taki Uroboros, który połyka swój ogon i do ostatniego tchu będziemy kręcić się wśród tych samych scenerii i bohaterów, gdyż innej drogi nie ma? Co do rysunków Vignaux, który to przejął schedę po Rosińskim, ujmują kreowane przez niego landszafty, jednak... co to za panie? Kobiece postacie dostały nowych rysów. Bohaterowie prezentują się lepiej niż bohaterki. Jednak dla wiernego fana różnice wizualne będą uderzające, gdyż jak wiadomo poprzez rysy twarzy definiujemy poniekąd cechy charakteru danej postaci, a tu nastąpiły znaczne zmiany. Czy zatem spółka Yann&Vignaux podoła, aby utrzymać łódź, którą płynie Thorgal, na powierzchni? Kolejny zeszyt kupię z ciekawości, aby zobaczyć, jak się panowie rozwijają i dogadują we współpracy. Sentyment do serii to jednak choroba! ***[Cerebrum]***

MUZYKA

LEONARD COHEN
„THANKS FOR THE DANCE"

Zbiegiem okoliczności niedawno wybrałem się na „Marianne i Leonard: słowa miłości" – tegoroczny dokument, który pojawił się we wrocławskim kinie Nowe Horyzonty podczas American Film Festival. No i wróciły wspomnienia z liceum, kiedy to słuchało się m.in. Leonarda Cohena, Boba Dylana i Joni Mitchell. A może by tak wrócić do „Susanne", „Famous Blue Raincoat" czy „Hallelujah"?, pomyślałem. A tu jak na zamówienie właśnie ukazała się świeżutka płyta kanadyjskiego pieśniarza. To nic, że nie ma go wśród nas od trzech lat. Jest natomiast latorośl – Adam, który zadbał o spuściznę pochodzącą z ostatnich sesji nagraniowych jego ojca.

Efektem tych starań jest właśnie kolekcja niepublikowanych wcześniej nagrań opatrzona tytułem „Thanks for the Dance" emanująca ciepłem szorstkawego barytonu barda i poety. W najnowszej produkcji umieszczono kompozycje, które nie trafiły na płytę „You Want It Darker" wydaną tuż przed śmiercią Leonarda Cohena, gdyż były jedynie zarysem czy zapisem samych wokali. Do sfinalizowania dzieł(k)a Adam Cohen zaprosił plejadę muzyków, m.in. Javiera Masę (lutnia), Richarda Reeda Parry'ego z Arcade Fire (g. basowa), Bryce'a Dessnera z The National (gitara), Becka (wokal), Damiena Rice'a i Leslie Feist (chórki).

W swego rodzaju post scriptum czy też pożegnania zza grobu znalazło się dziewięć utworów. W pierwszym „Happens to the Heart" autor podsumowuje swój dorobek, o którym ze skromnością aksamitnym głosem śpiewa „But I never called it art". W „marionetkach" („Puppets") rozlicza i kontestuje świat w kontekście wojen i polityki po to, aby w „The Hills" z pokorą oznajmić, że żyje dzięki lekom, za co jest wdzięczny Bogu. Cohen nie byłby Cohenem, gdyby nie było wątku erotycznego, który pojawia się w zmysłowym „The Night of Santiago".

Niezależnie jednak od słów piosenek z każdej płynie duża dawka harmonii i spokoju. Niestety, jest jeden minus – płyta trwa zaledwie pół godziny. Ale i taka dawka dźwięków z krainy łagodności, będzie na Boże Narodzenie jak znalazł. ***[Chen Pi]***

„TERMINATOR: MROCZNE PRZEZNACZENIE”

Nie mam pojęcia, do kogo jest skierowany najnowszy „Terminator”. Dla większości fanów marki będzie to farsa i środkowy palec w ich kierunku, a młodsi widzowie nie znajdą tutaj nic ciekawego – oni są przecież wychowani na filmowym uniwersum Marvela, które dostarcza o wiele więcej akcji, emocji i lepszej jakości fabuły. Właśnie, fabuła – od samego początku „Terminator” bazuje na podróżach w czasie, patencie, który teoretycznie powinien dostarczyć niemal nieograniczony potencjał.

Ale po co wymyślać coś świeżego i interesującego, jeśli po raz kolejny można wrzucić znowu to samo. Tak, tutaj też znajdziecie złego cyborga, który będzie ścigał przyszłego „obrońcę ludzkości”, a inny cyborg będzie starał się mu przeszkodzić. Co prawda, prolog filmu i pierwsze 20 minut akcji potrafią dostarczyć emocji (acz niekoniecznie pozytywnych – myślę tu o pewnym twiście fabularnym z shotgunem w roli głównej), ale im bliżej napisów końcowych, tym gorzej. Łubudubu, pościg, głupie żarty, lanie wody i użalanie się nad sobą głównych bohaterów. Tak można streścić „Mroczne przeznaczenie”. Na papierze nie brzmi to może całkiem źle, ale na ekranie jest już dużo gorzej. Tak źle, że trzymam kciuki za to, że już nigdy więcej nie zobaczymy tej serii w kinach. Bo ileż razy można robić sobie nadzieję, że tym razem dostaniemy coś ciekawego? Ot, odgrzewany kotlet żerujący na sentymencie fanów, średniak, na który po prostu szkoda czasu...

[Wojciech „Stare Konie” Tarczynski]

„IRLANDCZYK”

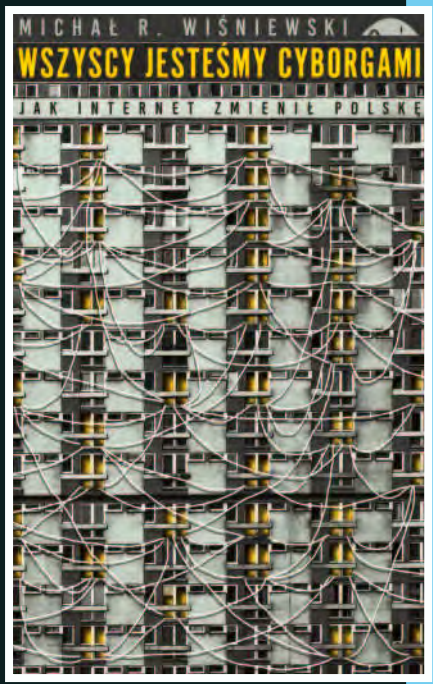
Kilkanaście lat temu amerykański śledczy Charles Brandt wydał książkę „Słyszałem, że malujesz domy” o mafii, jej wpływach sięgających Białego Domu i klanu Kennedych, układach ze związkami zawodowymi, o przemocy i zabójstwach na zlecenie. To rzeczywistość widziana oczyma mafijnego cyngla Franka „Irlandczyka” Sheerana. Właśnie jego wspomnienia są kanwą, wokół której osnuł swój najnowszy film Martin Scorsese.

Historia rozpoczyna się w latach 50., kiedy rzeczony „Irlandczyk”, grany przez Roberta De Niro, wozi ciężarówką tusze wołowe i spotyka umaczanego w mafijnych układach działacza związkowego, swego późniejszego mentora i przyjaciela Jimmy'ego Hoffę (Al Pacino). Lojalnością zdobywa sobie względy u szefów mafii, co skutkuje pięciem się po szczeblach gangsterskiej drabiny. Kończy w domu starców na wózku – opuszczony przez rodzinę w osamotnieniu zmagając się ze swoją przeszłością. Tyle fabuła.

Lubię Scorsesego. Bardzo. Ale trzy godziny i 20 minut (plus 10 minut napisów końcowych) to zbyt wiele. I nie chodzi mi o tu o ból sami wiecie czego. Mając w pamięci zarówno „Chłopców z ferajny”, jak i „Kasyno”, ten film o mafii wypada, niestety, bladawo. Niby wszystko gra: dobre zdjęcia, wciągający scenariusz, nawet zabawne tarantinowskie dialogi gangusów, zawodowa obsada (Robert De Niro, Joe Pesci, Al Pacino, Harvey Keitel), świetna muzyka, superbryki. No i świadomość autentyczności opowieści (przy założeniu, że Sheeran, spowiadając się Brandtowi, mówił prawdę)...

A jednak coś nie gra. Otóż, w postprodukcji „Irlandczyka” posłużono się metodą cyfrowego odmładzania bohaterów, aby niemłodzi już aktorzy (wszyscy grubo po siedemdziesiątce) mogli wcielać się w postacie na różnych etapach życia swoich bohaterów. Tylko czemu tak nieudolnie komputery odejmowały lat Alowi Pacino, którego widoczna peruczka i plastikowe ząbki wręcz ośmieszały. Grający na planie filmowym siedemdziesięciolatek (kim by nie był) nie będzie miał (i nie ma) motoryki aktora sprzed niemal pół wieku. Tego nie da się przeskoczyć – no chyba, że w egzoszkielecie. Wyobrażacie sobie Travisa z „Taksówkarza”, który, powłócząc już nogami, próbuje wściekle glanować gościa, który mu podpadł? Tak więc rzeczona starcza motoryka, którą widać u głównych aktorów już od pierwszych scen na tyle podważa wiarygodność całego przedsięwzięcia, że film jest po prostu dla mnie nie do kupienia: kolebiące się kuśtyki z facjatami o wygładzonych pikselach... ***[Chen Pi]***

MICHAŁ RADOMIŁ WIŚNIEWSKI, „WSZYSCY JESTEŚMY CYBORGAMI”



Na 30-lecie istnienia WWW i na liczący tyle samo lat jubileusz polskich przemian ustrojowych (a może na swoją czterdziestkę?) Michał Radomił Wiśniewski napisał a Czarne wydało rzecz o tym, „jak internet zmienił Polskę”, czyli „Wszyscy jesteśmy cyborgami”.

Autor wychowany, jak sam przyznaje, na MTV analizuje zmiany, które zaszły w naszych zachowaniach pod wpływem internetu, który stanowi swego rodzaju przedłużenie telewizji. Pełniąc rolę kronikarza, przywołuje przeróżne zjawiska, które towarzyszą nam od Neostrady, czyli początków upowszechnienia się internetu w Polsce. I tak przeczytamy o Naszej Klasie, memach, lajkach („Co to jest lajk? To odgłos jednej klaszczącej dłoni.”), Arnoldzie B., trollingu, fake newsach, cenzopapach, hejcie.

Spostrzeżenia Wiśniewskiego są niezwykle trafne. Autor zdaje sobie sprawę z internetowych zjawisk i doskonale wie np., że „memy stają się zwykłą reakcją obronną przed przedawkowaniem danych”. Opisując casusy internetowych karier stwierdza, że sieć nie zasypuje podziałów klasowych, tylko je pogłębia i utrwala: „Internet nie połączył świata, tylko podzielił go w nowy sposób”. Niestety, nie tylko to zdanie, ale i wydźwięk całej książki jest co najmniej gorzkawy, choć kilka razy podczas czytania „Wszyscy jesteśmy cyborgami” zdarzyło mi się uśmiechnąć.

Niektórzy czytelnicy mogą kojarzyć autora z jego poprzednich publikacji książkowych „Jetlag”, „God Hates Poland” i „Hello, World”. Tak czy owak, warto sięgnąć po swego rodzaju zapis (r)ewolucji, która dokonała się za sprawą sieci i towarzyszące mu spostrzeżenia i komentarze biografa internetu. ***[Chen Pi]***

WOJCIECH CEJROWSKI, „PIECHOTĄ DO ŹRÓDEŁ ORINOKO”

Nie znoszę Cejrowskiego ale uwielbiam go czytać” to refren wśród wszystkich, z którymi o jego książkach rozmawiam. Każdy już na starcie zapiera się, że gościa po prostu znieść się nie da, po czym – tak samo jak ja – idzie grzecznie do księgarni i kupuje wszystko, co wychodzi pod jego nazwiskiem. I mówię całkowicie serio: czegokolwiek byście o nim nie myśleli jako o osobie, odłóżcie to na bok i po prostu zacznijcie czytać jego książki: oderwać się od nich nie można. A do tego – chociaż pojawiają się w nich czasem wątki religijno-polityczne – jakimś cudem na papierze nawet swoje „specyficzne” poglądy potrafi przedstawić w sposób zaskakująco racjonalny. W skrócie: oderwać się nie można i tak samo jest z „Piechotą do źródeł Orinoko”.

Tym razem Cejrowski zabiera nas w podróż po… nie ma nawet znaczenia po czym, bo gdziekolwiek by się akcja nie działa, to i tak będzie to niesamowita rzecz do wysłuchania. Teoretycznie czytamy o Wenezueli, w praktyce co chwilę jesteśmy w kolejnym miejscu, którego byśmy się nie spodziewali. Dowiadujemy się jak wygląda karnawał w mieścinie, do której nie sięga splendor Rio, albo jak zorganizować sobie podróż tam, gdzie nikt się nie wybiera (i nie zostać posądzonym o bycie turystą). Jak wygląda życie na wenezuelskiej sawannie, ale też jacy Indianie żyją w tamtejszej dżungli i co jest najbardziej w takiej dżungli niebezpieczne – oraz w jaki sposób polskie cwaniactwo potrafi znaleźć dziury prawne nawet w takich okolicznościach, jak „banda wrogich Indian ukradła ci cały dobytek – co zrobisz?”.

To kolejna książka, w której Cejrowski udowadnia, że jest mistrzem gawędziarstwa. Książki innych autorów próbujących tkać swoje historie z małych epizodów i tysięcy dygresji z reguły rozpadają się w szwach i ostatecznie nic z nich nie wynika – w „Orinoko” wszystko nie dość, że płynie w perfekcyjnym tempie i trzyma się rytmu, to jeszcze od początku do końca prowadzi spójną melodię aż do idealnego rozwiązania tematu. Trudno znaleźć na rynku coś – cokolwiek! – co chociaż zbliża się lekkością i humorem do poziomu Pratchetta, a Cejrowski po raz kolejny pokazuje, że nie ma z tym problemu. I znowu wydaje murowany bestseller, od którego nie można się oderwać. ***[Berlin]***

JBL BOOMBOX

Przenośny głośnik o potężnym basie z technologią JBL Connect+ pozwalającą łączyć ponad 100 głośników wyposażonych w tę technologię.
Do 24 godzin pracy!

1999 zł

JBL FREE

Prawdziwie bezprzewodowe słuchawki dokanałowe Bluetooth® z legendarnym brzmieniem JBL. Do 24 godzin pracy łącznie (4 godziny pracy słuchawek oraz 20 godzin zasilania z etui ładującego).
Etui ładujące w zestawie.

539 zł

JBL TUNE500BT

Bezprzewodowe, komfortowe słuchawki nauszne z potężnym basem.
Czas pracy 16 godzin.

219 zł

JBL CHARGE 4

Bezprzewodowy, wodoodporny (IPX7) głośnik Bluetooth® o potężnym, pełnym brzmieniu.

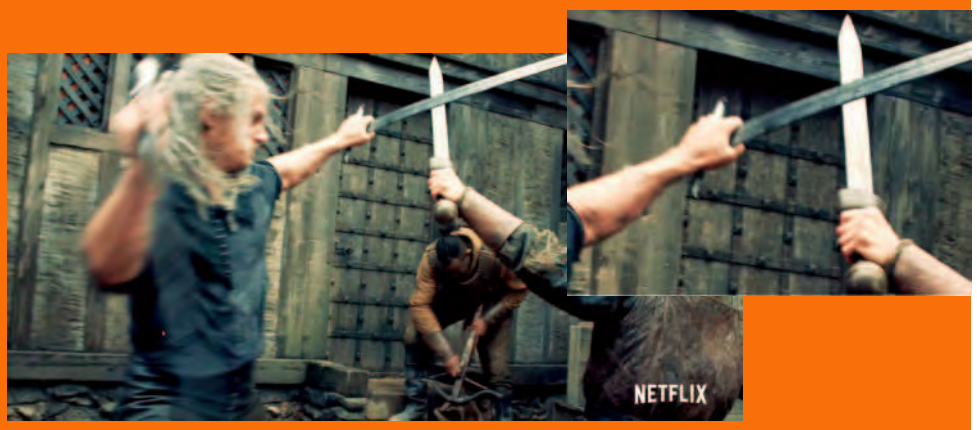
769 zł

www.jbl.pl

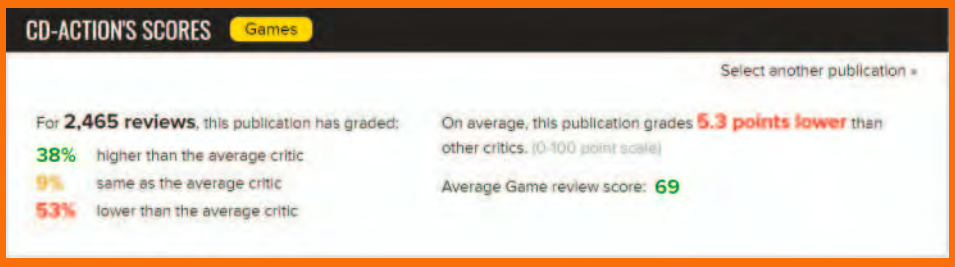
NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl

WYSZPERANE



To są właśnie te wiedźmińskie geny. Mamy nadzieję, że ręka cała.



Tak, jesteśmy na Metacriticu. Srodzy jesteśmy.

NADGODZINY

PO WIĘCEJ WEJDŹ NA CDACTION.PL

Dev Kity PlayStation 5 bardzo się nam podobają...

NOTŁATKI,

Nie będziesz otrzymywał już niezliczonych powiadomień, kiedy pozostawisz kociaka lub szczeniaka w domu, podczas gdy wyjedziesz na wakacje do Selvadorady.

Niezręczne przytulanie będzie radziej powodować bugi.

Gra nie będzie crashować podczas naciągania cięciwy łuku i wymiotowania w tym samym czasie.

Zwłoki nie wydzierają się.

Karmienie piersią nie jest już dostępne dla ojców-simów, których dzieci nie są kosmitami.

Usunięto z gry radość.

Nie możesz już handlować z Joe, jeśli cię nienawidzi.

Naprawiono błąd, który powodował, że stworzenia przestawały całkowicie defekować po tym, jak wystraszył je drapieżnik.

Efekty działania leków są zależne od rozmiarów osobnika. Dlatego też słonie potrzebują bardzo dużo piwa, by zezgonować; wiewiórki nie tak wiele.

Niektóre rzeczy nie zaspokajają dwóch potrzeb jednocześnie (np. głodny kasjer idzie do automatu z napojami i wraca za ladę z pełnym pęcherzem).

Duchy nie będą już obsesyjnie dzwonić do ciebie pięć razy dziennie, by dowiedzieć się, czy chcesz do nich wpaść.

Zbyt często używane, łóżka mogą się popsuć (ale nie eksplodować).

Naprawiono naruszenie Konwencji Genewskiej.

Łokcie zginają się w konkretny, oczekiwany sposób, niezależnie od tego, jaki T-Shirt mamy na sobie.

ZAPACHNISTYCH ŚWIĄT Z Old Spice®

Old Spice®

Kupuj produkty **Old Spice** i **zgarniaj punkty na doGry.pl**

Zarejestruj paragon na:

doGry.pl/oldspice

MEGATEST

Szybsze, większe i ładniejsze

Człowiekiem, który patrzył się w ekrany, był: **Ninho**

Sytuacja na rynku monitorów nigdy nie była lepsza. Wybór jest obecnie tak szeroki, że każdy znajdzie ekran odpowiadający jego wymaganiom. W dodatku w 2018 roku w końcu doczekaliśmy się momentu, w którym za niewiele (pieniędzy) dostajemy tak wiele (jakości lub herców).

Na przestrzeni ostatnich 12 miesięcy rynek monitorów nie przyniósł żadnej rewolucji. Producenci dopieszczali już znane technologie i wypuszczali odświeżone wersje dotychczasowych modeli. Zdecydowanie bardziej przełomowo zapowiada się natomiast nadchodzący 2020…

Wtedy to na rynku powinny zacząć pojawiać się matryce o odświeżaniu nawet 300 Hz (patrz: ramka), które sprawiają, że nad ewentualnym zakupem 240-stki trzeba się teraz poważnie zastanowić. Inna sprawa, że wciąż będzie to zabójcza częstotliwość, w zupełności wystarczająca do grania nawet w najszybsze FPS-y. Co jednak jeśli potrzebujemy ekranu zdecydowanie bardziej wszechstronnego, a poza graniem będziemy wykorzystywać monitor także do pracy? Wówczas wybór staje się zdecydowanie bardziej skomplikowany i niezbędne jest wzięcie pod uwagę o wiele większej liczby czynników. W związku z tym spróbujemy rozwiać wątpliwości i pomóc wybrać urządzenie, który sprosta waszym wymaganiom.

Tani i dobry – czy to możliwe?

Zacznijmy od podstaw: mamy trzy rodzaje matryc – TN (twisted nematic), IPS (in-plane switching) oraz VA (vertical alignment). Nie rozwodząc się przesadnie nad kwestiami technicznymi – pierwsza technologia jest najtańsza i w łatwy sposób pozwala osiągnąć wysokie odświeżanie i niski czas reakcji matrycy. To wszystko odbywa się jednak kosztem odwzorowania kolorów i kątów widzenia. Pod tym względem zdecydowanie lepiej radzą sobie IPS-y, które są droższe (szczególnie przy wyższych wartościach odświeżania ekranu), ale za to niektóre z nich nadają się nawet do profesjonalnej pracy z grafiką. Ostatni rodzaj to – patrząc jedynie na możliwości tej technologii, nie na stronę techniczną – właściwie hybryda łącząca najlepsze cechy obu pozostałych: VA pozwala nie tylko osiągnąć szybsze reakcje matrycy, ale też dobrze radzi sobie z kolorami i kątami widzenia. Na ogół jednak nie jest w tym najlepsza – to taka droga środka.

300 HZ W LAPTOPIE

Podczas tegorocznych targów technologicznych IFA w Berlinie dwaj wiodący producenci laptopów – Acer i Asus – zaprezentowali matryce o odświeżaniu 300 Hz. Powinny więc pojawić się wkrótce (gdy czytacie te słowa, być może są już nawet w Polsce). Ekrany te stanowią tym większy sukces, że propozycja Acera została wykonana w technologii IPS. Do tej pory uważano, że nawet 144 Hz w IPS-ie to doskonały wynik.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

JAKA KARTA GRAFICZNA DO MONITORA?

To oczywiście nasze arbitralne zestawienie i ostateczna wydajność może zależeć zarówno od wymagań konkretnej gry, jak i sparowania z danym procesorem. Rzecz jasna na mocniejszych kartach można również grać w niższych rozdzielczościach – będziemy mieli wówczas większy zapas klatek na sekundę, ale jeśli mamy jedynie monitor z matrycą 60 Hz, to będzie to trochę marnowaniem potencjału sprzętu.

Rozdzielczość	Wybrane modele kart, które zapewnią odpowiednią płynność w grach
Niższe detale grafiki lub rozdzielczość mniejsza niż Full HD	GT 1030, GTX 1050, RX 550, 560, w przypadku mniej wymagających gier układy zintegrowane z procesorami
Full HD	GTX 1050 Ti, 1060, 1070, 1070 Ti, 1650 (Super), 1660 (Super), RTX 2060, RX 570, 580, 590, RX 5700 i 5700 XT, RX Vega 56
QHD	GTX 1080, RTX 2060 Super, 2070 (Super), 2070 Ti, RX Vega 64
4K	GTX 1080 Ti, RTX 2080 (Super), 2080 Ti

Stąd też łatwo rozgraniczyć, która technologia będzie najlepsza dla konkretnego użytkownika. **Jeśli na komputerze tylko gramy, możemy postawić na TN**, który będzie zdecydowanie tańszy od odpowiedników z innymi matrycami. Jeśli cenimy sobie jak największą wszechstronność, to VA jawi się jako najlepszy wybór. Jeżeli jednak sporo czasu spędzamy przy pracy z grafiką, a gramy okazjonalnie (lub nie mamy hardkorowo-gamingowego zacięcia), to spokojnie możemy postawić na IPS-a.

Co więcej?

Nie bez znaczenia oczywiście pozostaje wielkość monitora. To kwestia istotna z dwóch względów – pieniędzy i wygody pracy. Im większy rozmiar, tym większe koszty. Warto jednak w tym momencie zaznaczyć, że istnieją „rozmiary graniczne", przy których dana rozdzielczość sprawdza się najlepiej. Przyjęło się, że **do FHD wielkość ekranu nie powinna przekraczać 24"** (choć do samego grania 27" jest w porządku), podczas gdy **QHD dobrze wygląda na 28-32 calach**. Wszystko powyżej powinno być jednak zarezerwowane dla 4K – równocześnie jednak błędem nie jest stosowanie tej ostatniej nawet na wyświetlaczach 28". Prywatnie używam zresztą 32-calowego monitora, w którym 4K sprawdza się wręcz doskonale.

Zarówno w domu, jak i w redakcji pracuję także na ultrapanoramie, czyli monitorze o poszerzonych proporcjach (21:9 zamiast standardowego 16:9), który zapewnia większy obszar roboczy. To kolejna opcja dla ceniących sobie komfort pracy. Wszystkie te grupy omówimy dokładniej na kolejnych stronach.

SŁOWNICZEK

Crosshair – stale wyświetlany na ekranie monitora celownik, niezależny od tego, co przekazuje komputer.

Czas reakcji matrycy – jest to wartość określająca, jak szybko pojedynczy piksel na matrycy jest w stanie zmienić to, co wyświetla. Im wartość jest niższa, tym lepiej – szczególnie w grach. Trzeba przy tym pamiętać, że nie jest to całkowite opóźnienie (patrz input lag), a producenci najczęściej podają czas najszybszej reakcji, GtG (gray to gray).

Częstotliwość odświeżania – liczba obrazów wyświetlanych przez monitor w ciągu sekundy. Wyrażana jest w hercach, obecnie najszybsze monitory mogą pochwalić się odświeżaniem na poziomie 240 Hz.

Display Port – złącze cyfrowe pozwalające na podłączenie monitora do komputera i przesyłanie zarówno obrazu, jak i dźwięku. Bez kompresji umożliwia wyświetlanie wideo w rozdzielczości 4K o odświeżaniu 120 Hz (w wersji 1.4). Z kompresją – nawet 8K w 144 Hz.

DVI – złącze to może występować w wersji zarówno analogowej, jak i cyfrowej. Pozwala osiągnąć odświeżanie do 144 Hz, jednak tylko przy niższych rozdzielczościach – 2560 x 1600 dla 60 Hz, ale tylko 1920 x 1080 przy 144 Hz. Nie wspiera 4K.

Flicker free – występująca pod różnymi nazwami technologia redukująca migotanie obrazu poprzez regulację jasności za pomocą odpowiedniej zmiany natężenia prądu.

FreeSync – technologia synchronizacji obrazu kompatybilna z kartami graficznymi AMD, a od niedawna również z Nvidii. Przeciwdziała błędom w wyświetlaniu obrazu wynikającym z różnic pomiędzy liczbą klatek wyświetlanych przez komputer a częstotliwością odświeżania monitora.

G-Sync – technologia synchronizacji obrazu kompatybilna z kartami Nvidii. Przeciwdziała błędom w wyświetlaniu obrazu wynikającym z różnic pomiędzy liczbą klatek wyświetlanych przez komputer a częstotliwością odświeżania monitora.

HDMI – złącze cyfrowe powszechnie stosowane w telewizorach i konsolach, umożliwiające przesyłanie zarówno obrazu, jak i dźwięku. Przy kompresji jest w stanie wyświetlić obraz w rozdzielczości 4K i 240 Hz, w 8K odświeżanie wynosi maksymalnie 120 Hz. Bez kompresji jest już gorzej – 4K w 144 Hz lub 8K przy 30 Hz. Warto dodać, że najnowsza wersja złącza 2.1 obsługuje VRR, czyli odpowiednik FreeSynca i G-Synca.

HDR – technologia pozwalająca na wyświetlanie obrazu o znacznie większej jasności niż w tradycyjnych konstrukcjach. Istnieje wiele standardów, wśród których najpopularniejsze to HDR10, HDR10+, DisplayHDR400 oraz Dolby Vision.

Input lag – czas, który upływa od odebrania sygnału do zmiany koloru piksela. W jego skład wchodzi m.in. czas reakcji matrycy, ale także obróbki obrazu przez elektronikę monitora.

IPS (in-plane switching) – matryce wykonane w tej technologii cechują się bardzo dobrymi kątami widzenia i (zazwyczaj) odwzorowaniem kolorów. Na minus należy zapisać długi czas reakcji, takie sobie czernie i niski kontrast. Wiele IPS-ów pozwala na pracę z grafiką.

Kontrast – iloraz poziomu bieli do czerni. W najprostszym ujęciu – kontrast jest tym lepszy, im jaśniejsza jest biel, a ciemniejsza czerń.

Odwzorowanie kolorów – to, jak wierne jest, zależy od zakresu kolorów wyświetlanych przez monitor, czyli tzw. gamutu, i od odchylenia wyświetlanych barw od wzorca. To ostatnie sprawdzamy za pomocą współczynnika delta E. Im niższy, tym lepiej. Całościowo jednak odwzorowanie barw zależy także od wielkości samego gamutu.

Picture in Picture i Picture by Picture – technologie pozwalające wyświetlać obraz z dwóch (i więcej) źródeł jednocześnie. PiP to inaczej obraz w obrazie – na głównym obszarze roboczym pojawia się mniejsze okno. PbP to obraz obok obrazu – ekran monitora dzielony jest na pół z dwoma niezależnymi od siebie obrazami z różnych źródeł.

Pivot – funkcja umożliwiająca obrócenie monitora o 90°, co pomaga w pracy biurowej.

Przestrzeń barw – istnieje kilka standardów określających to, jak bardzo odwzorowanie barw monitora jest zbliżone do ludzkiej percepcji barwy. Najmniej wymagający jest sRGB, ale poza tym jest także Adobe RGB i BT.2020 (HDR).

Redukcja niebieskiego światła – filtr ten redukuje do minimum (najczęściej poprzez zmianę temperatury barwowej) szkodliwe dla oczu niebieskie światło.

Regulacja poziomu czerni – pozwala rozjaśnić ciemne sceny w grach tak, by łatwiej było wypatrzeć przeciwnika. Przy okazji zmniejsza również kontrast wyświetlanego obrazu.

Rozdzielczość natywna / skalowanie – rozdzielczość natywna informuje, z jakiej liczby pikseli została zbudowana dana matryca LCD. Inne rozdzielczości są przez elektronikę monitora skalowane przed wysłaniem na matrycę, co zazwyczaj zauważalnie obniża jakość obrazu.

Standard mocowania VESA – określa rozstaw pomiędzy otworami montażowymi w obudowie monitora. Kombinacji jest wiele (od 75 x 75 do 600 x 600), przed zakupem uchwytu należy więc sprawdzić, który standard pasuje do naszego urządzenia.

Temperatura kolorów – a dokładniej temperatura barwowa bieli. Określa, jak bardzo biały jest... biały. Poniżej wzorcowych 6500K biel staje się żółta, a nawet czerwona, powyżej – niebieska.

TN (twisted-nematic) – tanie i bardzo szybkie matryce, obecnie jedyne, w których producenci stosują odświeżanie 240 Hz. Technologia ta ma jednak dwie wady – słabe kąty widzenia i odwzorowanie kolorów pozostawiające wiele do życzenia. Do grania dobra TN-ka nadaje się jednak aż nadto.

VA (vertical alignment) – matryce wykonane w tej technologii zapewniają lepszy kontrast oraz głębokie czernie. Pozwalają przy tym na wyższe odświeżanie (powyżej 100 Hz). Są bardziej uniwersalne niż TN i IPS.

VGA (D-Sub) – złącze analogowe, zdolne do przesyłania jedynie obrazu, bez dźwięku. Standard ponad 30-letni i dzisiaj przestarzały.

Dobrze i tanio

Technologie wykorzystywane przy produkcji monitorów na tyle już osiadły pod strzechami, że do sprzętów naprawdę tanich można włożyć matrycę, którą jeszcze kilka lat temu uznano by za topową. Dlatego też jest to dla mnie obecnie najciekawsza kategoria, w której każdy znajdzie coś dla siebie. Dość napisać, że do tysiąca złotych nie znajdziemy jedynie ultragamingowych modeli z odświeżaniem na poziomie 240 Hz. Wprawdzie na tej stronie zajmiemy się podstawowymi modelami, jednak przykłady tanich propozycji znajdziecie w niemal każdej kategorii.

Nasuwać może się więc pytanie – po co wydawać więcej, skoro za kilkaset złotych możemy mieć tak dobre ekrany? No cóż, przede wszystkim nowsze matryce bywają najzwyczajniej lepsze, a i często mają funkcje chroniące wzrok w jeszcze większym stopniu niż starsze konstrukcje. Inna sprawa, że producenci rokrocznie wypuszczają odświeżone wersje klasycznych modeli, odpowiednio doposażone, ma się rozumieć. Trzeba przy tym pamiętać, że monitory do wszystkiego nigdy nie będą tak dobre, na jakimkolwiek polu, jak urządzenia wyspecjalizowane. Jeśli kompletujemy sprzęt do grania, to powinniśmy zwrócić uwagę przede wszystkim na cechy typowo gamingowe – tu wymienić należy przede wszystkim wysoką częstotliwość odświeżania, niski czas reakcji matrycy, a także obecność technologii zmiennego odświeżania obrazu. Przy tańszych propozycjach warto sprawdzić, od jakiej częstotliwości działa FreeSync (najczęściej jest to 48 Hz, czyli synchronizacja pojawia się dopiero w momencie, gdy nasz komputer osiągnie minimum 48 klatek na sekundę).

PORÓWNANIE

	AOC 24V2Q	Philips 241B8Q	Lenovo L24I-10
Ekran	23,8 cala, 1920 x 1080, IPS, matowy, WLED, 75 Hz	23,8 cala, 1920 x 1080, IPS, matowy, WLED, 60 Hz	23,8 cale, 1920 x 1080, IPS, matowy, WLED, 60 Hz
Kontrast	1000:1 typowy, 20 000 000 dynamiczny	1000:1 typowy, 50 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy, 3 000 000:1 dynamiczny
Czas reakcji matrycy	5 ms	5 ms	4 ms
Złącza	HDMI, DisplayPort	VGA, DVI, HDMI, DisplayPort	VGA, HDMI
Zużycie energii (maks./min.)	18/0,5 W	13/0,5 W	16,5/0,3 W
Inne	FreeSync, wyjście audio, brak migotania, redukcja niebieskiego światła	wyjście audio, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, pivot, tryby obrazu, wbudowane głośniki 2 x 2 W, 2 x USB 2.0, 2 x USB 3.0	wyjście audio, brak migotania, redukcja niebieskiego światła
Wymiary i waga	53,7 x 42,3 x 18 cm, 3,15 kg	54 x 50,8 x 20,6 cm, 4,97 kg	54 x 21,9 x 42,2 cm, 3,26 kg

1920 x 1080, 75 Hz
AOC 24V2Q

Cena: 475 zł
Dostarczył: AOC
www.eu.aoc.com/pl

Bardzo tani i bardzo dobry – wiele więcej na temat 24V2Q pisać nie trzeba. I nic dziwnego, wszak AOC to pionierzy pod względem tanich modeli biurowych i swoje propozycje dopieszczali przez lata do niemal perfekcji. Dużą zaletą tego urządzenia jest fakt, że do monitora za 500 złotych włożono matrycę IPS, która zawstydza dużo droższe ekrany. Odwzorowanie kolorów to zdecydowana czołówka (to ważne dla chcących okazjonalnie pracować z grafiką), a i kąty widzenia pozostawiają jedynie pozytywne wrażenie. Za dobrymi podzespołami idzie również świetny design – na pierwszy plan wybija się bezramkowa konstrukcja i niewielka waga. Narzekać mogą jedynie ci, którzy okazjonalnie grają, bo matryca IPS oferuje standardowy czas reakcji. Ale za to mamy 75 Hz i FreeSync. Można więc też pograć po pracy.

PODSUMOWANIE

OCENA 9

+ powyżej 75 Hz • niezłe odwzorowanie kolorów

– niewiele złączy

1920 x 1080, 60 Hz
Philips 241B8Q

Cena: 650 zł
Dostarczył: Philips
www.philips.com

Tym, co wyróżnia monitor, jest fakt, że Philips przygotował konstrukcję w 85% z tworzyw pochodzących z recyklingu. Nie oznacza to jednak, że monitor wygląda źle. Designowi nie można nic zarzucić, bardzo dobre wrażenie robią przede wszystkim wąskie ramki okalające ekran. Ponadto otrzymujemy wyśmienitą matrycę IPS o niezłych kątach widzenia oraz odwzorowaniu kolorów. Szkoda, że zabrakło technologii FreeSync czy 75 Hz. Martwi nieco także fakt, iż nawet po zmniejszeniu jasności do minimum monitor wciąż dość mocno świeci, co nie jest komfortową sytuacją po zmroku. Mamy za to nie tylko wszelkie złącza (HDMI, DVI, VGA, DisplayPort), ale tez wejścia USB! Wisienką na torcie jest natomiast funkcja pivot.

PODSUMOWANIE

OCENA 9

+ eco-friendly • niezłe odwzorowanie kolorów i design

– wysoka jasność minimalna • takie sobie kąty widzenia • brak FreeSynca

1920 x 1080, 60 Hz
Lenovo L24i-10

Cena: 550 zł | Dostarczył: Lenovo | www.lenovo.com

To była miłość od pierwszego wejrzenia – L24i-10 utwierdził mnie w przekonaniu, że „tani" nie musi oznaczać „brzydki". Bezramkowa, smukła konstrukcja to jednak nie jedyne jego zalety, bo jest to piękny monitor tak na zewnątrz, jak i wewnątrz. Lenovo postarało się bowiem o doskonała matrycę IPS, która pozwoli na wygodną pracę z grafiką czy swobodne oglądanie filmów w kilka osób – odwzorowanie barw i kąty widzenia są świetne. Radę daje także fabryczna kalibracja temperatury kolorów. Jako bodaj jedyny minus uznać należy natomiast całkowicie okrojone wyposażenie – złącza to tylko HDMI i VGA – które jednak nie powinno dziwić przy tak niskiej cenie. W tej kategorii i przedziale cenowym trudno wskazać monitor wyraźnie lepszy, a z całą pewnością nie ma w naszym zestawieniu ekranu ładniejszego.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ świetna cena • piękny jest • dobra matryca

– okrojone wyposażenie

Ultrapanoramy

To kategoria memu sercu najbliższa – dodatkowe miejsce po bokach naprawdę się przydaje, a gdy się do niego przyzwyczaisz, nie ma odwrotu. Proporcje 16:9 już zawsze będą się wydawały ciasnawe, nawet na większych przekątnych. Ekrany 21:9 dają też przewagę w grach sieciowych. Ze względu na szersze pole widzenia łatwiej dostrzec przeciwnika.

Choć jeszcze jakiś czas temu kategoria ta była traktowana po macoszemu, teraz zdecydowana większość producentów ma w swojej ofercie tego rodzaju ekrany. Oprócz przeznaczonych do pracy modeli biurowych, ba, nawet takich z funkcją pivot, bez problemu kupimy konstrukcje mniej lub bardziej gamingowe – niektóre z ledwie kilkoma dodatkowymi opcjami, inne – z szybkimi matrycami i wygiętą matrycą. Do tego bez kłopotu znajdziemy ultrapanoramy w różnych rozdzielczościach ekranu, ostatnio nawet w poszerzonym 4K.

Kupując taki wyświetlacz, należy jednak pamiętać o kilku rzeczach. Najtańsze modele obecnie można nabyć za 800 złotych, jednak trzeba zwrócić uwagę na fakt, że są to monitory co prawda o przekątnej 29 cali, ale już samą wysokością odpowiadają one ekranom 24 cale. Oczywiście grać będzie się na nich lepiej od wspomnianego, tradycyjnego w proporcjach wyświetlacza, ale jeżeli pracujemy lub przeglądamy sieć, wypadałoby raczej zainwestować w coś o przekątnej 32 cale – taki monitor będzie pod względem wysokości ekranu ekwiwalentem typowych 27 cali. Tu też możemy zdecydować się na wyższą od standardowej rozdzielczość. Za poszerzone QHD lub nawet 4K trochę dopłacimy – jednak 29 cali i 2560 x 1080 też jest OK.

PORÓWNANIE

	LG 29WK600-W	ASUS ROG Strix XG35VQ	liyama XUB3490WQSU-B1
Ekran	29 cali, 2560 x 1080, IPS, matowy, LED, 75 Hz	35 cali, 3440 x 1440, VA, matowy, LED, krzywizna 1800 R, 100 Hz	34 cale, 3440 x 1440, IPS, matowy, LED, 75 Hz
Kontrast	1000:1 typowy	2500:1 typowy	1000:1 typowy, 80 000 000 dynamiczny
Czas reakcji matrycy	5 ms	4 ms	4 ms
Złącza	2 x HDMI, DisplayPort	2 x HDMI, DisplayPort	2 x HDMI, DisplayPort
Zużycie energii (maks./min.)	32/0,5 W	43/0,5 W	43/0,5 W
Inne	FreeSync, wbudowane głośniki 2 x 5W, HDR10, PiP, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, crosshair, redukcja czerni, wyjście audio, VESA	FreeSync, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, wyjście audio, 2 x USB 3.0, crosshair, redukcja czerni, podświetlenie AURA Sync	FreeSync, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, 2 x USB, PiP, PbP, wbudowane głośniki 2 x 5W, pivot
Wymiary i waga	69,8 x 41,1 x 20,9 cm, 5,2 kg	83,4 x 56,7 x 31,7 cm, 12,2 kg	82,7 x 53,5 x 23 cm, 8,5 kg

2560 x 1080, 75 Hz

LG 29WK600-W

Cena: 1000 zł

Dostarczył: LG
www.lg.com

Wprawdzie dopiero co pisałem, że poszerzone Full HD nie na każdym zrobi wrażenie, jednak **na dobry początek z ultrapanoramami trudno wybrać lepszy model**. LG ma nie tylko bodaj największe doświadczenie w tworzeniu tego typu monitorów, ale także 29WK600 zostało wyposażone w HDR, a do tego matryca całościowo jest naprawdę przyzwoita. W żadnym wypadku nie okazała się jednak idealna – fabryczna temperatura kolorów nieco odbiega od wzorcowej. Podobnie sam design może niektórych odrzucić – „efektowne" białe plecy monitora do mnie osobiście nie przemówiły. Zdecydowanie jednak zaletą jest cena urządzenia – za około 1000 złotych dostajemy bowiem sprzęt w swojej klasie najzwyczajniej bezkonkurencyjny.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ cena! • bardzo dobra matryca • HDR

– taka sobie fabryczna kalibracja temperatury barw • wygląd nie dla każdego

3440 x 1440, 100 Hz

ASUS ROG Strix XG35VQ

Cena: 2850 zł

Dostarczył: ASUS
www.asus.com

Monitory Asusa do najtańszych nie należą, ale możemy być pewni, że w zamian otrzymamy najwyższą jakość wykonania, sporo dodatków oraz funkcji niedostępnych u konkurencji. Tak sprawa wygląda również w przypadku XG35VQ, który od ubiegłego roku wyraźnie staniał. To **gamingowy przedstawiciel w tym zestawieniu** – odświeżanie na poziomie 100 Hz robi sporą różnicę w grach, a efektu dopełnia zakrzywienie ekranu, które zdecydowanie ułatwia ogarnięcie pola walki w dowolnym FPS-ie. Wszak mówimy o modelu 34-calowym wykonanym w technologii VA. To ostatnie pozwoliło zachować niezłe odwzorowanie kolorów oraz kąty widzenia, choć odbyło się to kosztem **czasu reakcji matrycy – jak na sprzęt do grania mógłby być szybszy**. Propozycja Asusa wygląda za to świetnie: dzięki podświetleniu AURA jest ozdobą gamingowego stanowiska.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ niezła matryca • 100 Hz • podświetlenie AURA

– cena! • jak na gaming – taki sobie czas reakcji

3440 x 1440, 75 Hz

liyama XUB34WQSU-B1

Cena: 1950 zł | Dostarczył: liyama | www.iiyama.com

Świeżynka, która niedawno pojawiła się w sprzedaży, okazała się mocnym wejściem liyamy w rynek ultrapanoram. Całkiem nieźle wycenio-na propozycja **ma wszystko, co powinno pomóc jej w zawojowaniu tego segmentu rynku**. Spore rozmiary (34 cale!) łączą się tutaj z odpowiednio dopasowaną rozdzielczością (3440 x 1440), mamy też matrycę 75 Hz, których wyższość nad 60 Hz można odczuć nawet podczas zwykłej pracy na pulpicie. Do tego liyama nie zawiodła także pod względem wyposażenia – dostajemy 2 wejścia HDMI, jedno DisplayPort oraz 2 USB. Na minus należałoby wymienić delikatne problemy z podświetleniem oraz fabrycznie ustawioną i odbiegającą od optymalnych 6500K temperaturę kolorów. Tę ostatnio wystarczy jednak skorygować w menu.

PODSUMOWANIE

OCENA 8

+ dobra matryca • pivot

– delikatne problemy z podświetleniem • fabryczna kalibracja temperatury kolorów mogłaby być dokładniejsza

Więcej pikseli

Niezależnie od tego, jak bardzo próbowalibyśmy tego uniknąć, koniec końców przed przesiadką na monitory wyświetlające obraz w rozdzielczości wyższej niż Full HD nie uciekniemy. Ekrany z matrycami QHD i 4K stają się coraz powszechniejsze, a co za tym idzie, ich ceny zdecydowanie spadły. Nie jest już niczym dziwnym znalezienie modelu 1440p za mniej niż 1000 złotych, podczas gdy najtańsze 2160p kosztują niewiele więcej. Trzeba przy tym pamiętać, że – bez odpowiednio mocnego komputera dla gracza – taki monitor nie ma sensu. Bo **do grania w QHD czy 4K bez karty z rodziny RTX lub GTX-a 1080 Ti nie ma co podchodzić** – chyba że zacząć niewielkimi krokami, właśnie od monitora. A resztę ulepszać z biegiem czasu.

Jeśli jednak chcemy kupować z głową, powinniśmy sobie dać spokój z wyższymi rozdzielczościami, które zostały wciśnięte w niewielkie obudowy. **24 cale to zdecydowanie za mało dla QHD czy 4K** – dla tej pierwszej optimum to 27", podczas gdy druga sprawdza się od 27-28 cali, a optymalna przekątna w tym przypadku to 32 cale i więcej.

Kupując niewielką przekątną w dużej rozdzielczości, zyskujemy bowiem w praktyce niewiele: różnicy w rozdzielczości nie czuć tak bardzo, szczególnie już w dynamicznych grach, a wymagania sprzętowe, by wyświetlić z odpowiednią wydajnością wszystkie te piksele – duże.

Warto też pamiętać, że większe monitory są bardziej uniwersalne: doskonale sprawdzą się także z konsolami oraz podczas oglądania telewizji czy filmów, stanowiąc realną alternatywę dla telewizora. Dobrze byłoby jednak w takim przypadku sprawdzić przed zakupem jakość wbudowanych głośników lub fakt obecności wyjścia dźwiękowego, by podpiąć zewnętrzne.

3840 x 2160, 60 Hz

Philips 276E8VJSB

Cena: 1000 zł

Dostarczył: Philips
www.philips.com

Po sprawdzeniu ceny trudno mi było uwierzyć własnym oczom – **monitor 4K z najwyższej półki kosztuje zaledwie 1100 złotych?!** To o tyle dziwne, że matryca IPS w 2768VJSB jest naprawdę najwyższych lotów, a do tego ekran ten może pochwalić się niezłym (jak na IPS) czasem reakcji. Na minus bezsprzecznie zapisać trzeba niestety wysoką minimalną jasność, która może męczyć podczas nocnych posiedzeń. Do tego szkoda, że nie pokuszono się o funkcję pivot oraz odświeżanie wyższe niż 60 Hz. Warto także pamiętać, że choć rozdzielczość to 3840 x 2160, to rozmiarami Philips nie powala – mówimy o monitorze „zaledwie" 27-calowym.

PODSUMOWANIE

+ absurdalnie tani • doskonała matryca

– brak pivota • dość wysoka jasność minimalna

OCENA **9**

2560 x 1440, 75 Hz

AOC Q3279VWFD8

Cena:850 zł

Dostarczył: AOC
www.eu.aoc.com/pl

To odświeżona wersja modelu z ubiegłego roku, w którym producent wyeliminował największe wady. Mowa przede wszystkim o matrycy – poprzednik miał błyszczącą, co zdecydowanie pogarszało jakość użytkowania. Tutaj tego nie ma. Poza tym dostajemy to, do czego już przywykliśmy. Sprzęt nie odstaje na żadnym polu oraz ma naprawdę dużo złączy pozwalających na podłączenie kilku źródeł obrazu. Cieszy także 75 Hz i FreeSync, co pozwala wyeliminować problemy z rwącym podczas grania obrazem. Przy tak sporych rozmiarach – 32 cale – sporym minusem jest nie tyle nieobecność pivota, ale przede wszystkim brak możliwości jakiejkolwiek regulacji pozycji ekranu. Szkoda – gdyby nie to, AOC zasłużyłby na najwyższe noty.

PODSUMOWANIE

+ cena! • sporo złączy

– brak jakiejkolwiek możliwości regulacji położenia ekranu

OCENA **8+**

POROWNANIE

	Philips 276E8VJSB	AOC Q3279VWFD8	BenQ EL2870U
Ekran	27 cali, 3840 x 2160, IPS, matowy, LED, 60 Hz	31,5 cala, 2560 x 1440, IPS, matowy, WLED, 75 Hz	28 cali, 3840 x 2160, TN, matowy, LED, 60 Hz
Kontrast	1000:1 typowy, 20 000 000:1 dynamiczny	1200:1 typowy, 20 000 000 dynamiczny	1000:1 typowy, 12 000 000:1
Czas reakcji matrycy	5 ms	5 ms	1 ms
Złącza	2 x HDMI, DisplayPort	VGA, DVI, HDMI, DisplayPort	2 x HDMI, DisplayPort
Zużycie energii (maks./min.)	16,5/0,3 W	45/0,5 W	18/0,5 W
Inne	wyjście audio, brak migotania, redukcja niebieskiego światła	FreeSync, wejście audio, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, regulacja poziomu czerni	FreeSync, głośniki 2 x 2W, wyjście audio, redukcja niebieskiego światła, brak migotania,
Wymiary i waga	61,3 x 46,6 x 18,9 cm, 4,84 kg	73 x 42,5 x 15,3 cm, 7 kg	65,7 x 47,6 x 19,5 cm, 5,7 kg

3840 x 2160, 60 Hz

BENQ EL2870U

Cena: 1050 zł | Dostarczył: BenQ | www.benq.eu

Matryca zastosowana w tym monitorze wskazywała na to, że nie powinniśmy spodziewać się cudów pod względem odwzorowania kolorów i... nic bardziej mylnego. Poczciwa „TN-ka" w EL2870U radzi sobie w tej kwestii lepiej od niejednego IPS-a, wzbudzając tym samym uznanie. Szkoda tylko, że producent nie był w stanie przeskoczyć największej wady zastosowanej technologii, tj. niezbyt imponujących kątów widzenia. Te są naprawdę takie sobie i na komfortowe oglądanie filmu w kilka osób nie ma co liczyć. Na szczęście BenQ ma inne zalety – m.in. dobre wbudowane głośniki oraz szybki czas reakcji. Podobnie jak w przypadku omawianego powyżej Philipsa, należy zwrócić uwagę na jeden szczegół – to 4K zamknięte w 28 calach. Lepiej byłoby mieć 32 cale, ale cóż...

PODSUMOWANIE

+ atrakcyjna cena • świetna matryca jak na TN

– słabe kąty widzenia

OCENA **8**

Częste odświeżanie

Jak już wspominałem na wcześniejszych stronach – wkrótce powinniśmy być świadkami prawdziwej rewolucji w tym segmencie. Gdy na rynek wejdą pierwsze monitory o częstotliwości odświeżania na poziomie 300 Hz i staniejąa do sensownych kwot, obecny ranking będzie musiał zostać uzupełniony. Nie straci jednak sensu, wszak istniejące już monitory 144 czy 240 Hz nie staną się nagle wolniejsze – za to powinny wyraźnie stanieć. A już teraz w tej kategorii ceny stały się zdecydowanie bardziej przystępne – zalety 144 Hz możemy poznać za mniej niż 1000 złotych, 1500 zł z kolei pozwoli zaznajomić się z płynnością na poziomie 240 Hz.

To o tyle istotne, że obecnie nie musimy być już skazani na fatalne kąty widzenia i słabe odwzorowanie kolorów związane z technologią TN, która do tej pory była najczęściej używana przy tworzeniu gamingowych monitorów. Coraz częściej wykorzystuje się matryce IPS, a przede wszystkim VA. Dzięki temu, poza niezłą szybkością, otrzymujemy równocześnie zdecydowanie bardziej wszechstronny ekran, przy którym nie będziemy ograniczeni jedynie do grania. Po tym, jak Nvidia „otworzyła się" na monitory wyposażone w konkurencyjną technologię synchronizacji odświeżania obrazu FreeSync, nie jest już natomiast tak istotne dobieranie monitora pod kartę graficzną.

Trzeba jedynie pamiętać o istotnej rzeczy: najszybszy nawet ekran nie pomoże, jeśli nasz komputer nie będzie w stanie dostarczyć mu odpowiedniej liczby klatek animacji na sekundę w wybranych przez nas grach. Za szybkim wyświetlaczem musi więc stać odpowiednio mocna maszyna.

PORÓWNANIE

	AOC CQ32G1	Samsung LC27RG50	LG 24GM79G
Ekran	31,5 cala, 2560 x 1440, VA, matowy, WLED, 144 Hz, krzywizna 1800 R	27 cali, 1920 x 1080, VA, matowy, LED, 240 Hz, krzywizna 1500 R	24 cale, 1920 x 1080, TN, matowy, LED, 144 Hz
Kontrast	3000:1 typowy, 80 000 000:1 dynamiczny	3000:1 typowy	1000:1 typowy
Czas reakcji matrycy	4 ms	4 ms	1 ms
Złącza	2 x HDMI, DisplayPort	2 x HDMI, DisplayPort	HDMI, DisplayPort
Zużycie energii (maks./min.)	37/0,5 W	48/0,5 W	24/0,5 W
Inne	FreeSync, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, regulacja poziomu czerni, crosshair, wyjście słuchawkowe	G-Sync, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, regulacja poziomu czerni, crosshair, wyjście słuchawkowe	FreeSync, 2 x USB, pivot, regulacja wysokości ekranu, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, regulacja poziomu czerni, crosshair
Wymiary i waga	53 x 71,3 x 24,5 cm, 7,28 kg	616,6 x 47,2 x 25 cm, 4,6 kg	56,7 x 38,9 x 24 cm, 5,9 kg

2560 x 1440, 144 Hz

AOC CQ32G1

Cena: 1430 zł
Dostarczył: AOC
www.eu.aoc.com/pl

Drapieżny wygląd, zakrzywiona matryca o odświeżaniu 144 Hz i rozdzielczości QHD. Tak prezentuje się najnowszy gamingowy model AOC. W dodatku wspomniana matryca wykonana jest nie w technologii TN, ale VA, co ma zbawienny wpływ na kąty widzenia oraz odwzorowanie kolorów. Znamienne ponadto jest to, że wraz z CQ32G1 AOC zrywa z łatką taniego gamingu, jaka została producentowi przyczepiona po premierze świetnego i bardzo taniego AG251FZ, który 240 Hz oferował za 1500 złotych. CQ32G kosztuje mniej więcej tyle samo, jednocześnie będąc pewnego rodzaju hybrydą – rozmiary i matryca wskazują na wygodę pracy, podczas gdy design do spółki z odświeżaniem sprawiają, że nic tylko grać.

PODSUMOWANIE

+ niezła matryca • wszechstronność
– design nie dla każdego

OCENA **8+**

1920 x 1080, 240 Hz

Samsung LC27RG50

Cena: 1700 zł
Dostarczył: Samsung
www.samsung.com

Bezramkowy design jest tym, co jako pierwsze rzuca się w oczy po rozpakowaniu Samsunga. Później zauważamy zakrzywienie ekranu i nalepkę kompatybilności z technologią G-Sync. Potem włączamy monitor i dostrzegamy niedoścignioną płynność – LC27RG50 oferuje częstotliwość odświeżania na poziomie 240 Hz. A to wszystko, podobnie jak w znajdującym się obok AOC, przy użyciu matrycy VA. Nie musimy więc martwić się o przekłamania kolorów czy fatalne kąty widzenia. W modelu nie brakuje też wszystkich funkcji, które wspomagają rozgrywkę – rozjaśnienia czerni, trybów gry do konkretnych gatunków czy funkcji crosshair (czyli wyświetlanego na środku ekranu niezależnego od gry celownika). Fatalnie wypada jednak fabryczna kalibracja temperatury kolorów, znacznie odbiegająca od wzorcowej wartości 6500K.

PODSUMOWANIE

+ dobre odwzorowanie kolorów • G-Sync
– kalibracja temperatury kolorów odbiega od wzorcowych 6500K • czas reakcji mógłby być krótszy

OCENA **8**

1920 x 1080, 144 Hz

LG 24GM79G

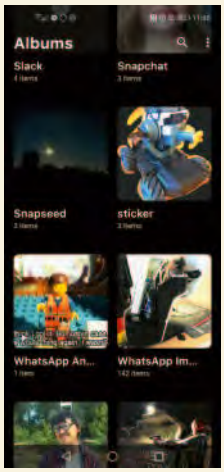
Cena: 750 zł | Dostarczył: LG | www.lg.com

Model, który można uznać za ponadczasowy – od paru lat stały bywalec naszego zestawienia, ale nic dziwnego, bo nie zestarzał się przez ten czas ani trochę. Odświeżanie na 144 Hz i FreeSync przydadzą się w dynamicznych grach, a niezłe odwzorowanie kolorów – podczas oglądania filmów. Byleby nie w zbyt szerokim gronie, bo nie dość, że to monitor zaledwie 24-calowy, to kąty widzenia, ze względu na matrycę wykonaną w technologii TN, są bardzo słabe. Po zmroku męczyć może także dość wysoka jasność minimalna. Nie zmienia to jednak faktu, że w tej cenie ze świecą szukać lepszego monitora do gier. Tym bardziej, że rzeczona cena lubi czasem dodatkowo spaść. Jak poszukacie, to nówka trafi się i za 750 zł.

PODSUMOWANIE

+ przyzwoite odwzorowanie kolorów • 144 Hz
– wysoka jasność minimalna • kąty widzenia • mogłaby być dokładniejsza

OCENA **8**



1Gallery

Ciekawa aplikacja, która z powodzeniem może zastąpić standardową galerię zdjęć. Pozwala nie tylko katalogować fotografie i klipy wideo, ale i równocześnie dokonywać prostej edycji. Przycinać, obracać, dodawać różne filtry, a w przypadku klipów – skracać ich długość. Dla wielu jednak najciekawsza może być możliwość przechowywania zdjęć i filmów w formie zaszyfrowanej – dostęp do nich uzyskamy, podając hasło, PIN lub wprowadzając wcześniej ustalony wzór odblokowujący lokalny kontener z mediami. W wersji darmowej szyfrowana przestrzeń jest ograniczona. Płacąc 14 zł, zdejmujemy ograniczenia, pozbywamy się reklam i zyskujemy dostęp do dodatkowych skórek modyfikujących wygląd programu.

Cena: darmowe, premium – 14 zł
Platforma: Android

Stare idzie!

O problemach Intela wiadomo nie od dziś. Również w kwestii wciąż niezaspokojonego zapotrzebowania na procesory. Pewnie dlatego „niebiescy" zdecydowali się wskrzesić... procesor sprzed 6 lat. Produkowany w procesie 22 nm Pentium G3420 trafi do biurowych maszyn, gdzie mało kto zwraca uwagę na wydajność czy kalendarz – szanse, że grająca brać „złapie się" na powracającego staruszka są więc znikome. A po co to wszystko? Oficjalnie nikt tego nie przyznaje, ale chodzi zapewne o odciążenie linii produkcyjnych 14 nm.

www.intel.com

Fotograficzny Doom

Widzieliśmy już Quake'a na oscyloskopie, był Doom na ekranie drukarki. Pora pograć na... aparacie. Kanał The Lazy Gaming Review pokazał stareńką grę na równie leciwym aparacie cyfrowym. Kodak DC260 pozwalał 11 lat temu fotić w rozdzielczości 1536 x 1024, a za pracę elektroniki odpowiadał w nim procesor PowerPC 66 MHz. Okazuje się, że tyle wystarczy, by zagrać w Dooma. Akcję obserwujemy na dwucalowym wyświetlaczu o rozdzielczości 288 x 216.

youtu.be/7gCZZkBATSc

Kolejna wielka nadzieja VR

Niby rzeczywistość wirtualna została z nami na dobre, niby Sony chwali się, że sprzedało ponad 4 mln zestawów do rzeczywistości wirtulanej dla PlayStation, a w praktyce trudno się oprzeć wrażeniu, że segment VR jakby się przyczaił i czeka na swojego mesjasza. I kto wie, czy nie będzie nim Half-Life – ale nie wyczekiwana przez wszystkich „trójka", a spin-off o zgrabnej nazwie Alyx. Dlaczego piszemy o tym w dziale sprzętowym? A no dlatego, że gra będzie kompatybilna ze wszystkimi pecetowymi hełmami VR oraz z Valve Index. Ten ostatni zresztą wskutek zapowiedzi gry wyprzedał się zupełnie – mimo że zestaw z goglami, kontrolerami, dwiema stacjami bazowymi i grą kosztuje (bagatela!) 4700 zł. Okulary cechują się polem widzenia 130 stopni, rozdzielczością 1440 x 1600 dla każdego oka oraz odświeżaniem 120 Hz.

www.valvesoftware.com

Bez złącza ładującego

To plotka, ale Apple'a na to stać, a jego fani to kupią – i zapewne będą zachwyceni. Według kuluarowych wieści w 2021 roku zobaczymy pierwszy smartfon, który ma być zupełnie pozbawiony gniazd. Energię uzupełnimy więc jedynie bezprzewodowo – ładowaniem indukcyjnym. Czy to dobry ruch? Jesteśmy pełni obaw – ładowanie bez kabla jest przyjemnym dodatkiem, które na dłuższą metę nie zastąpi szybkiego uzupełniania energii przez kabel. A znając branżę, za firmą spod znaku nadgryzionego jabłka pójdą inni producenci...

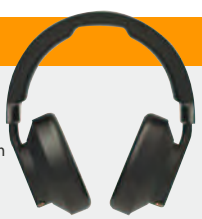
www.apple.com

Nowe na rynku

Acer Predator CG437KP

Ten czterdziestotrzycalowy potwór może stanąć przy komputerze lub przy konsoli. Monitor Acera cechuje się rozdzielczością 4K, odświeżaniem na poziomie 144 Hz i zgodnością ze standardami Adaptive-Sync oraz DisplayHDR 1000. Codzienne użytkowanie z kolei ułatwią pilot, czujnik zbliżeniowy oraz czujnik światła.

Cena: 5000 zł
www.acer.com



NZXT AER

Znany producent zestawów all-in-one próbuje swych sił z innym niż cieczą żywiołem. Słuchawki NZXT AER trafiają do sprzedaży w dwóch wersjach: z zamkniętą muszlą, charakteryzującą się bardziej basowym brzmieniem, i otwartą – o bardziej naturalnej charakterystyce. W obydwu przypadkach zastosowano 40-milimetrowe przetworniki z pasmem przenoszenia 20 Hz – 50 kHz oraz pojemnościowy mikrofon z redukcją szumów.

Cena: 550 zł
www.nzxt.com

MSI Optix MAG161V

Osobliwy i niewielki monitor MSI, który w razie potrzeby bez problemu przeniesiemy. Podstawką jest tu składane etui zabezpieczające sprzęt podczas transportu: wystarczy je złożyć, a wówczas wyświetlacz zmieści się nawet do torby. Waży tylko 0,9 kg, w najcieńszym miejscu ma ledwie 5,5 mm, przekątna ekranu zaś to 15,6 cala przy rozdzielczości Full HD i odświeżaniu 60 Hz i matrycy IPS.

Cena: 1000 zł
pl.msi.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

NOWY MAGAZYN JUŻ W SPRZEDAŻY

WSZYSTKO O GRZE FORTNITE

ROZDZIAŁ 2 SEZON 1

4 PLAKATY

TYLKO 7,99 ZŁ

Capcom Home Arcade

Cena: 900 zł | Dostarczył: Koch Media | www.kochmedia.com

PARAMETRY • **Komunikacja:** HDMI, Wi-Fi • **Inne:** gniazdo zasilania (micro-USB), sterowanie dla dwóch graczy: arcade stick, dwa przyciski funkcyjne, sześć przycisków sterujących, aktualizacje przez Wi-Fi, w zestawie kabel HDMI 2,5 m i zasilacz • **Wymiary:** 74 x 22 x 11 cm • **Waga:** 2 kg

Na tle innych konsolek retro Capcom Home Arcade wyróżnia się wyjątkowo oryginalną formą.

Wyciągając Capcom Arcade z pudełka, można ze zdumieniem spostrzec, że **to konsolka retro zupełnie inna niż wszystkie**. Zamiast standardowej formy w postaci pudło plus pady mamy tu podłużną, kryjącą elektronikę, osobliwie wyglądającą obudowę, która jest jednocześnie i samą konsolą, i zintegrowanymi z nią kontrolerami. Wygląda to, jakby ktoś wyjął pulpit sterujący z automatu, jaki stał w gralni, gdzie w czeluściach stojących tam maszyn topiło się kolejne monety. Tutaj bilonu oczywiście nie trzeba wrzucać – a dzięki oryginalnej formie wrażenia z zabawy są niemal takie same.

W konstrukcji wykorzystano znane z automatów arcade sticki i przyciski firmy Sanawa – do jakości nie można się przyczepić i sterowanie jest po prostu świetne. Sama obudowa, choć z wierzchu jest błyszcząca i podatna na zabrudzenia, w praktyce sprawdza się doskonale. Można ją postawić na biurku, ale jeszcze lepszym pomysłem jest rozłożyć się na kanapie i wziąć ją na kolana – dzięki gumowemu wykończeniu całość jest stabilna i można grać w co-opie nawet jeśli pomiędzy uczestnikami rozgrywki jest znaczna różnica wzrostu. Tutaj sprzęt sprawdza się wprost fenomenalnie: korpus jest na tyle długi, że dwie dorosłe osoby bez problemu zmieszczą się, siadając obok siebie. Zresztą, wymuszona taką formą urządzenia bliskość tylko podnosi temperaturę emocji i frajdę z zabawy – pod tym względem to najlepsza konsola retro, jaką do tej pory widziałem.

Forma jest jednak trochę kiczowata i z początku nieczytelna. Przyciskom brak opisów i odpalając nową grę, trzeba poruszać się po omacku lub sięgnąć po instrukcję obsługi, gdzie rozpisano konfigurację dla każdej z szesnastu gier. Każdy gracz ma do dyspozycji gałę, dwa przyciski funkcyjne oraz sześć odpowiadających za akcję. Nie w każdej grze komplet ten znajdzie zastosowanie w całości – wystarczy jednak parę chwil z danym tytułem i całość staje się intuicyjna oraz bardzo przyjemna.

Emulacja jest stosunkowo prosta i choć nie nastręcza żadnych problemów podczas zabawy, **zabrakło mi opcji zapisywania stanu zabawy**. Wyjście z gry powoduje po prostu restart całego systemu i powrót do głównego menu. **Do zalet zaliczyłbym listę dostępnych gier**. To przede wszystkim wyśmienity 1944: The Loop Master oraz Alien Vs. Predator, którego nigdzie indziej wcześniej nie widziałem. Zawiodą się jednak ci, którzy czekali na Cadillacs and Dinosaurs czy Ghosts 'n Goblins – tych szalenie popularnych u nas gier zabrakło. Czy pojawią się w przyszłości? Trudno powiedzieć – z jednej strony konsolka mieści szesnaście zróżnicowanych tytułów, których zamkniętą listę znajdziecie w ramce obok, z drugiej zaś – dzięki połączeniu Wi-Fi możemy przeprowadzać aktualizację systemu. Nadzieja, że dostaniemy nowe tytuły, więc jest. Póki co jednak tak czy inaczej **jest to sprzęt osobliwy, oryginalny, ale i zarazem sprawiający olbrzymią wręcz frajdę. Tyle, że zdecydowanie za drogi**. Gdyby cena konsolki wynosiła ok. 500 złotych – dałbym dziewiątkę i rekomendację. ■ **Krigore**

LISTA GIER

- 1944: The Loop Master
- Alien Vs. Predator
- Armored Warriors
- Capcom Sports Club
- Captain Commando
- Cyberbots: Fullmetal Madness
- Darkstalkers: The Night Warriors
- Eco Fighters
- Final Fight
- Ghouls,N Ghosts
- Giga Wing
- Mega Man: The Power Battle
- Progear
- Street Fighter II: Hyper Fighting
- Strider
- Super Puzzle Fighter II Turbo

PODSUMOWANIE

+ niesamowita frajda z gry, szczególnie w co-opie • wygodne sterowanie • bardzo fajne tytuły retro • oryginalna forma • bardzo dobra jakość wykonania

− droga • tylko szesnaście klasycznych tytułów • dość prosta emulacja bez możliwości zapisywania stanu gry

OCENA **7+**

MSI Clutch GM50

Cena: 170 zł | Dostarczył: MSI | pl.msi.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 6 (w tym programowalnych: 6) plus rolka • **Długość kabla:** 2 m • **Rodzaj sensora:** optyczny PMW 3330, do 7200 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** oprogramowanie Gaming Center i Mystic Light, makra, główne przełączniki Omron, 20 mln kliknięć • **Wymiary:** 120 x 67 x 42 mm • **Waga:** 87 g

Podświetlenie Mystic Light daje duże możliwości dostosowania wyglądu myszki.

Tajwański producent próbuje swych sił na rynku akcesoriów – z coraz lepszym skutkiem. Po umiarkowanie udanych słuchawkach na redakcyjne biurko trafiła **myszka wyposażona w sensor PMW 3330. I co tu dużo mówić: jest dobra i precyzyjna.** Przyjemnie wyprofilowana obudowa wygląda przyzwoicie, a pozytywnego wrażenia dopełnia bogate w opcje podświetlenie RGB Mystic Light. Możemy tu dobrać zarówno kolorystykę, jak i zdecydować się na jeden z dostępnych schematów iluminacji, np. falę lub pulsowanie. Klik jest lekki i przypadnie do gustu celniącym prędkość reakcji. Zastrzeżeń nie budzi też klasa użytych materiałów: matowy plastik lekko metalizuje i nie brudzi się przy dłuższym kontakcie. Boki z kolei to karbowane tworzywo, dzięki któremu gryzoń się nie wyślizguje.

Tak naprawdę **jedynym poważniejszym zarzutem jest niewłaściwe wyważenie urządzenia**. Grając na niższych czułościach, niektórzy podnoszą myszkę – w takim wypadku tył GM50 wyczuwalnie opada w stronę podkładki. Dopiero złapanie jej mocniej lub pełną dłonią sprawi, że gryzonia można przenosić bez uczucia, że konstrukcja lekko ucieka nam spod palców. Trochę też szkoda, że kabel nie jest w oplocie, nie do końca udało się również wyplenić potknięcia w oprogramowaniu – widać, że nie zostało przygotowane z myślą o polskiej wersji językowej. Możemy się jednak obejść i bez niego – konfiguracja przy użyciu skrótów klawiszowych jest bardzo prosta. Cena? Z początku było drogo, ale **jak poszukacie, to da się ją kupić już za mniej niż 170 zł** – a to, zważywszy na możliwości urządzenia, kwota już jak najbardziej w porządku. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ precyzyjna • estetyczny wygląd • lekka • fajne podświetlenie • przyjemny, lekki klik

− brak oplotu na kablu • punkt ciężkości przesunięty do tyłu • drobne potknięcia w oprogramowaniu

OCENA **8**

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Samsung Galaxy Fold

Cena: 9000 zł | Dostarczył: Samsung | www.samsung.pl

PARAMETRY • **System:** Android 9 + One UI 1.5 • **Procesor:** Snapdragon 855 1 x 2,84 GHz, 3 x 2,42 GHz, 4 x 1,8 GHz • **Grafika:** Adreno 640 • **Ekran:** Dynamic AMOLED HDR10+, 7,3", 1536 x 2152, 4,2:3 (wewnętrzny), 4,6" 720 x 1680, 21:9 (zewnętrzny) • **Pamięć:** 12 GB RAM, 512 GB flash • **SIM:** 1 x nano, 1 x eSIM • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi 6, Bluetooth 5.0, NFC, Wi-Fi Direct, ANT+ • **Bateria:** 4380 mAh, niewymienna • **Aparat:** tylne 12 Mpix, 12 Mpix tele, 16 Mpix szerokokątny 123 st.; przedni 10 Mpix (zewnętrzny), 10 Mpix, 8 Mpix sensor głębi (wewnętrzny) • **Czujniki:** akcelerometr, barometr, żyroskop, pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, czujnik tętna, czytnik linii papilarnych (na boku), GPS, AGPS, Glonass, Beidou, Galileo • **Inne:** ładowanie indukcyjne, USB-C, dwa ekrany, głośniki stereo, w zestawie etui z włókna węglowego, słuchawki Galaxy Buds, ładowarka przewodowa • **Wymiary:** 160,0 x 117,9 z 6,9 mm (rozłożony), 160,9 x 62,9 x 15,5 mm (złożony) • **Waga:** 276 g

Zwiastun nowej ery w świecie smartfonów.

To bez wątpienia najważniejsze urządzenie mobilne mijającego roku. Powstawało w bólach, premiera była odwlekana i nie obyło się bez kontrowersji – w końcu jednak się udało i Samsung pokazał poprawioną wersję smartfona, który zaskakuje unikatową formą. Zacznijmy od tego, co najważniejsze: mamy tu dwa ekrany. Pierwszy, niewielki, bo o przekątnej 4,6" znajduje się na froncie. Do drugiego uzyskamy dostęp, rozkładając Folda jak książeczkę – ma on aż 7,3", format 4,2:3 i... widoczny punkt zgięcia na środku. To jednak nic strasznego – wygląda jak delikatne zagłębienie bez ostrych krawędzi, taka ledwie widoczna wklęsłość biegnąca środkiem wzdłuż urządzenia. W codziennym użytkowaniu to nie przeszkadza: wiemy, że jest, ale najczęściej po prostu nie zwracamy na ten osobliwy mankament uwagi – dopiero gdy spojrzymy pod światło lub np. przeglądamy witryny z jasnym tłem, zgięcie staje się wyraźniejsze. W zasadzie to jestem pozytywnie zaskoczony – myślałem, że będzie dużo gorzej.

Taka, a nie inna forma urządzenia narzuciła sposób zabezpieczenia ekranu za pomocą na stałe przyczepionej folii ochronnej. O dziwo jednak, tragedii nie ma – trzeba tylko pamiętać, że nie należy jej zrywać, jak to bywa w przypadku tradycyjnych telefonów. Telefon składa się w taki sposób, że pomiędzy jego połówkami zawsze jest odstęp – tym większy, im bliżej środka. Zresztą, nawet na bokach, za sprawą wystających ponad taflę wyświetlacza metalowych ramek, dystans jest zachowany. Celowo nie chuchałem i nie dmuchałem na sprzęt, bezceremonialnie wrzucając go podczas testów do kieszeni czy torby. W zamknięciu zbierają się różnego rodzaju paprochy, kurz czy inne zabrudzenia – ani razu jednak powierzchni ekranu nie stała się krzywda. Złożona obudowa zresztą działa dla wyświetlacza wewnętrznego jak etui, znacząco podnosząc jego żywotność. To fajna sprawa i świetna prognoza na przyszłość – w praktyce ekrany składanych smartfonów mogą się okazać trwalsze niż przypuszczamy, a przecież na horyzoncie jest już zginające się szkło. Sam telefon jednak nie jest pancerny. Ani nie ma tu wodo-, ani pyłoodporności, zakładam też, że upadki z rozłożonym ekranem głównym mogą być równie pechowe, jak w przypadku tradycyjnych smartfonów. Stłuc się zresztą może mały wyświetlacz, który znajduje się na jednorodnej, szklanej tafli frontu.

Użytkowo jest… dziwnie. Z początku trzeba się przyzwyczaić do małego frontowego ekranu. Wbrew pozorom korzysta się z niego często. Przyczyna jest prosta: z rozłożonego telefonu nie da się korzystać, używając jednej tylko dłoni. Jest po prostu za duży. Jednak gdy mamy obydwie dłonie wolne… jest świetnie. Ekran Folda szczególnie dobrze sprawdza się przy szeroko pojmowanej konsumpcji treści. To pierwszy telefon, na którym dałem radę swobodnie czytać komiksy, obejmując wzrokiem całą stronę. Jeśli tak ma wyglądać przyszłość – jestem za! Gra się świetnie, pod względem użytkowania softu też jest nieźle – choć niektóre aplikacje nie do końca potrafią sobie poradzić z nietypowymi proporcjami ekranu. Tu zresztą kilkukrotnie przeszkadzał mi dość sporych rozmiarów notch – moim zdaniem lepiej byłoby, gdyby trafił na lewą stronę urządzenia.

Cieszy fajna obsługa dwóch ekranów. Gdy korzystamy z zewnętrznego i otworzymy telefon, aplikacje automatycznie lądują na tym większym. W drugą stronę to też działa: możemy tę funkcję albo włączyć, albo ręcznie wybrać aplikację z grupy uruchomionych – wówczas pojawi się na mniejszym. Nie ma przy tym przestojów, przycięć czy oczekiwania na reakcję systemu. Można też korzystać z trzech aplikacji jednocześnie.

W kwestii parametrów sprzętowych trudno mieć zastrzeżenia: to topowy sprzęt. Pamięci tu całe morze, aparaty sprawdzają się dobrze, telefon zaś jest bardzo wydajny. Oceny końcowej jednak nie wystawiam – to póki co telefon jedyny w swoim rodzaju, absurdalnie wyceniony i z tego względu należy traktować go jako ciekawostkę. I zarazem zwiastuna nowej ery: już teraz widać, że inni producenci zapowiadają w niedalekiej przyszłości podobne konstrukcje, z których warto wymienić choćby Motorolę Razr. Czy składane telefony zawojują rynek? Nie w nadchodzącym roku i nie za dwa lata – jeśli jednak pomysł się przyjmie, to kto wie. Czekam z utęsknieniem – choćby ze względu na możliwość czytania komiksów na rozłożonym ekranie.

Krigore

TESTY

Czas pracy na baterii

Wydajność

3DMark Sling./S. Ext.	5660/7048(*)
Geekbench 5 (single/multi)	731/2665(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

Futurystyczna składana konstrukcja • dwa ekrany • z czego wewnętrzny jest bardzo duży • fajny zestaw aparatów • wydajność • bardzo dużo szybkiej pamięci

Po rozłożeniu nie da się obsługiwać telefonu jedną ręką • złożony jest stosunkowo gruby • duża waga • cena • wolałbym notcha po drugiej stronie

OCENA

ROK 2020 NA SPRZĘTOWO

Wypatruje nowości: **Krigore**

Sony póki co pokazało wersję developerską nowej konsoli. W sklepach PS5 będzie wyglądała inaczej.

PLAYSTATION 5

Pierwsza z dwóch wielkich premier. Najnowsza odsłona serii PlayStation trafi na rynek pod koniec roku. Wewnątrz znajdziemy podzespoły opracowane we współpracy z AMD: ośmiordzeniowy i szesnastowątkowy procesor w mikroarchitekturze Zen2 wykonany w technologii 7 nm oraz układ graficzny czerpiący z mikroarchitektury RDNA. Wiadomo, że całość będzie wspierać renderowanie z użyciem ray tracingu. Za przechowywanie danych będzie odpowiadać dysk SSD. Przełoży się to na krótsze czasy loadingu i... fakt, że dzięki szybszym czasom dostępu twórcy unikną konieczności dublowania danych – dzięki czemu gry będą zajmować nieco mniej miejsca. Nie zabraknie obsługi dysków optycznych – napęd Blu-ray obsłuży krążki o pojemności do 100 GB i dyski w standardzie Ultra HD Blu-ray. Gry jednak po staremu trzeba będzie instalować – tyle że tym razem będziemy często mieli możliwość zainstalowania np. jedynie plików odpowiedzialnych za multiplayer. Zmiany nie ominą też kontrolerów. Najważniejszy punkt to chyba triggery, których opór ma być zmienny i programowalny, co otworzy nowe możliwości twórcom gier. Lepsza będzie haptyka: za pomocą odpowiednio modulowanych drgań będziemy mogli poczuć, że nasz samochód przedziera się przez błoto lub zderza ze ścianą – pady mają stać się po prostu kolejnym pełnoprawnym kanałem przekazywania użytkownikowi wrażeń z gry. Wiadomo, że gry z PS4 będą kompatybilne z „piątką", jak zresztą również zestawy PSVR z obecnej generacji, a najpewniej pojawią się i zupełnie nowe. W sferze plotek pozostaje kwestia obsługi gier z wcześniejszych edycji PlayStation – jeśli jednak im wierzyć, nowa konsola ogarnie przy pomocy emulacji całą rodzinę.

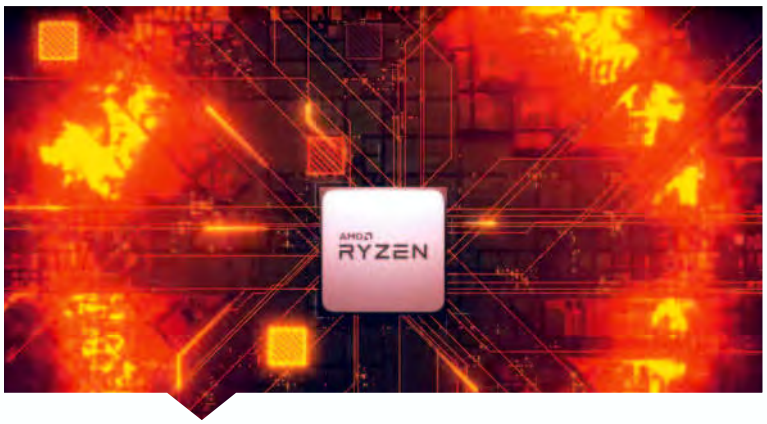
PROJECT SCARLETT

Pod tą roboczą nazwą kryje się nowa konsola Microsoftu: może XboxTwo, może Xbox 120 FPS albo jeszcze co innego – zobaczymy. Choć o tym urządzeniu wiadomo zdecydowanie mniej niż o PS5, to podobnie jak w przypadku konsoli Sony, premiera nastąpi pod koniec roku 2020, a konkretniej – późną jesienią. Również tu elektronika powstaje we współpracy z AMD: ponownie skorzystamy z dobrodziejstw mikroarchitektury Zen 2, za grafikę zaś będzie odpowiadać układ z rodziny Navi – szczegółów jednak nie znamy. Microsoft chwali się jednak, że Scarlett będzie wspierać ray tracing i ma być czterokrotnie bardziej wydajny od najmocniejszego obecnie Xboxa One X – sprosta renderingowi 60 klatek na sekundę przy rozdzielczości 4K. Możliwe jednak będzie również osiągnięcie nawet 120 fps-ów i obsługa rozdzielczości 8K. Oczywiście nie równocześnie. Także w tym przypadku dostaniemy dysk SSD z możliwością wykorzystania jego pojemności w roli wirtualnej pamięci RAM. Standardowo zaś konsola będzie korzystać z kości GDDR6. Nie zabraknie napędu optycznego, a wypuszczony niedawno kontroler Xbox Elite 2 ma być ze Scarlett kompatybilny – podobnie zresztą jak pozostałe pady i headsety powstałe z myślą o Xbox One. Będzie kompatybilność wsteczna – ale tu akurat nie jest to żadną niespodzianką.

WIĘCEJ HERCÓW I PIKSELI

Matryce 300 Hz w laptopach to już fakt. Dlaczego więc nie PC? Obstawiamy, że w nadchodzącym roku zobaczymy takie ekrany. Coraz powszechniejsze będą wyświetlacze może i mniej żwawe, ale i tak sięgające daleko ponad standard nakreślony lata temu. 144 Hz, 240 Hz? Jest coraz taniej i coraz więcej. Segment monitorów przechodzi duże zmiany: wyższe rozdzielczości, zakrzywione matryce, zmienne odświeżanie (również w telewizorach), nietypowe proporcje – to wszystko już teraz szturmem wdziera się na biurka graczy. A będzie więcej i taniej – choćby ze względu na upowszechnienie rozdzielczości 4K przez nadchodzące konsole. Mamy wrażenie, że w 2020 gracze pecetowi nie będą chcieli pozostać w tyle – a producenci fakt ten po prostu wykorzystają.

AMD NIE ODPUSZCZA



To będzie również gorący rok, jeśli chodzi o nowe podzespoły PC. AMD rozpocznie sprzedaż wykonanych w procesie technologicznym 7 nm+ EUV TSMC procesorów Zen 3. Określane mianem Vermeer nowe CPU będą korzystać z tego samego co dotychczas gniazda AM4, a najmocniejsze modele zostaną wyposażone maksymalnie w 64 rdzenie i 128 wątków. Możemy też spodziewać się ok. 10% spadku zapotrzebowania na energię i 15% przyrostu wykonywanych instrukcji na cykl. Teoretycznie także Intel planuje premierę swoich desktopowych układów Ice Lake – choć tutaj ze względu na problemy z procesem 10 nm idzie im jak po grudzie i tak naprawdę nie wiadomo co i kiedy zobaczymy. Aha, chodzą też plotki, że w produkcji chipów Intelowi pomoże Samsung…

WI-FI 6 POD STRZECHY

Wi Fi 6 CERTIFIED

Czyli innymi słowy – 802.11ax. Jest to standard sieci bezprzewodowej będący następcą dla powszechnego dziś ac. Kolejny rok na pewno przyniesie jego upowszechnienie i... to świetna wiadomość! Choćby dlatego, że ax dzięki nowym rozwiązaniom jest bardziej stabilny, oferuje w praktyce większy zasięg, wyższe transfery i jest stworzony do obsługi wielu urządzeń równocześnie przy niższej podatności na zakłócenia. Tylko się cieszyć – bo popularyzacja standardu przyniesie spadek cen. Póki co bowiem jest drogo...

NOWE KARTY GRAFICZNE

NVIDIA GEFORCE RTX

Fakt, że pojawią się nowe konsole, wpłynie nie tylko na wzrost minimalnych wymagań sprzętowych gier, najprawdopodobniej je znacząco podnosząc, ale i również wymusi upowszechnienie się ray tracingu. Technologia ta najpewniej pojawi się w kartach AMD, na temat których producent ten – wedle nieoficjalnych doniesień – powie co nieco już na targach CES 2020. Układy te będą korzystać z poprawionej architektury RDNA i procesu TSMC 7 nm+. Tym samym najpewniej AMD w końcu rzuci wyzwanie najmocniejszym kartom Nvidii, wobec których do tej pory było bezradne. A co u Nvidii? Wiele wskazuje na to, że na początku roku RTX 2080 Ti pojawi się w wersji Super, a koncern przygotuje też nowinki w postaci serii RTX 3000 – to ostatnie pozostaje jednak wciąż w sferze spekulacji. Plotki jednak mówią o znacznym usprawnieniu ray tracingu – co jeśli się uda, pozwoli najpewniej Nvidii zachować prymat w najwyższym segmencie. Największą nowością mogą się jednak mimo wszystko okazać karty graficzne Intela – po dość długiej przerwie producent ten planuje powrócić na rynek z szeroką ofertą, w której znajdą się również produkty dla graczy. Pierwszych prezentacji na ten temat powinniśmy się spodziewać w połowie 2020 roku. Jeśli wszystko dobrze pójdzie, bo póki co przecieki sugerują opóźnienia i problemy zarówno z wydajnością, jak i sterownikami.

MOBILNE SKŁADANE I KOLOROWE

Rok 2020 zapowiada się też ciekawie w kwestii urządzeń mobilnych. Na pewno zobaczymy więcej urządzeń ze składanymi ekranami. O Samsungu Galaxy Fold możecie poczytać już w tym numerze CD-Action – a to dopiero początek i kolejne modele innych producentów będą sukcesywnie wprowadzane na rynek. Co przełoży się na spadek cen – rzecz jasna nadchodzące 12 miesięcy nie sprawi, że technologia ta trafi pod strzechy, ale na pewno wyginające się ekrany przestaną szokować i być obiektem kpin dotyczących ich trwałości.

Być może też w końcu pojawi się kolorowy e-papier. Niedawno w Japonii zaprezentowano wyświetlacz korzystający z czterech podstawowych kolorów dla każdego piksela matrycy, dzięki czemu w praktyce możliwe jest wyświetlanie kolorowych ilustracji. Jego producent mówi o wprowadzeniu do masowej sprzedaży urządzeń korzystających z tej technologii pod koniec 2020 roku. E-book reader do komiksów? Jesteśmy za i czekamy z niecierpliwością!

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

W rok 2020 AR wchodzi już tylko na dwóch stronach. Nie jest to decyzja szefostwa, tylko moja – i niełatwa – a jej powody są chyba dość oczywiste... Ale jeśli listów/e-maili będzie więcej, nie widzę problemów z powrotem do poprzedniego rozmiaru. Wszystko zatem w waszych palcach i głowach, i chęci wsparcia ulubionej (mam nadzieję...) rubryki. Zapraszam do lektury!

SEKRETY REDAKCYJNEJ KUCHNI

Nurtuje mnie kilka pytań odnośnie gier. A tak dokładniej gier w waszym magazynie. Gry załączane jako pełniaki. Gdzie je nabywacie i jak to się odbywa? Istnieje jakaś giełda, albo sklep, gdzie wydawcy oferują swoje tytuły, a naczelny czy jakiś inny ważniak z danego magazynu wchodzi i mówi – poproszę dwa pełniaki do naszego magazynu, tak do 15zł za sztukę? Czy może to oni przychodzą do was i pytają – panie, weź pan pewniaka, mam horą curkę... A może odbywa to się w jeszcze inny sposób?

Zdecydowanie w inny sposób, choć bardzo chcielibyśmy, aby było tak, jak ci się wydaje. Tak naprawdę to stukamy do rozmaitych drzwi, machamy plikami banknotów i mówimy, że coś byśmy chętnie kupili, więc jak mają coś na sprzedaż, to... Problem w tym, że coraz mniej drzwi się otwiera... Paradoksalne, prawda? Teoretycznie „kupujący to panisko", ale w praktyce to niekoniecznie. Coraz bardziej niekoniecznie – przynajmniej w tej branży.

MrJedi: *Trzeba będzie zacząć dorzucać, oprócz pliku banknotów, jakieś firmowe gratisy, np. naczelny topless w wegańskich tenisówkach.*

9kier: *Twórcy gier niezależnych na pewno chętniej promują się w ten sposób... Ja tam się trochę cieszę. ;)*

Gry w recenzjach. Kto, jak, gdzie i kiedy decyduje, jakie gry Beda zrecenzowane? W dzisiejszej dobie, gdy wychodzi tyle tytułów praktycznie każdego dnia, CD-Action musiałby wychodzić co tydzień, mieć 400 stron i kilka recenzji na stronę, zęby to wszystko udało się ogarnąć. Wiadomo, że tytuły AAA, gry o których głośno z tego czy innego powodu, MUSZĄ znaleźć się w piśmie. Ale co z innymi grami? Jak decydujecie, która gra zasługuje na te kilka wersów na waszych łamach?

Sprawa jest prosta – wiadomo, że gry wysokobudżetowe MUSZĄ się w numerze znaleźć, podobnie jak gry w ten czy inny sposób istotne (np. jakaś gradaptacja kultowej książki, nawet jeśli ma niski budżet). Co do indyków, to już musi być selekcja – prezentujemy te, które naszym zdaniem są warte, by je „wystawić przed szereg", czy to z powodów ponadnormatywnej grywalności, czy innych istotnych dla gracza przyczyn. No i jeszcze kaszanki – staramy się opisywać gry, które pozornie wyglądają dobrze, ale w praktyce są crapami, żebyście się nie dali nabrać i nie wydali na nie swojej kasy. To tak z grubsza.

9kier: *Czy rzeczywiście muszą, Smuggler? ;) Mam wrażenie, że ostatnio wychodzi więcej gier, niż jestem w stanie porządnie ograć, i muszę dokonywać selekcji. Staram się więc pisać w CDA tylko o tych tytułach, które naprawdę mnie porywają. Decyduje zawsze osoba odpowiedzialna za dział recenzji, w tej chwili enki.*

No muszą, bo CDA jest pismem masowym i nie wyobrażam sobie zignorowania np. najnowszej Fify 20, choć akurat DLA MNIE ta gra mogłaby nie istnieć. Ale że ma wielu fanów, a CDA robimy nie dla siebie, a dla ludzi, którzy grają w np. Fifę 20, to recenzja takowej MUSI być.

I jak to wyglądało wcześniej? Wydaje mi się, że recenzowaliście znacznie większy odsetek nowych tytułów, niż dzisiaj (z oczywistych względów). Czy to tylko moje błędne wrażenie? I jaki % gier recenzowaliście kiedyś. a ile dzisiaj?

Nie wydaje mi się. Statystyk wprawdzie nigdy nie robiliśmy (jak sensownie ogarnąć, ile gier wychodzi w danym miesiącu?), ale zawsze, i wtedy i teraz, staraliśmy się zmieścić na łamach CDA te wszystkie gry, które w danym miesiącu są warte waszej uwagi.

MrJedi: *A jak coś się nie mieściło, to dorzucaliśmy do pizzy naczelnego.*

9kier: *Moim zdaniem warto pisać o mniejszej liczbie gier, ale robić to w obszerniejszy sposób, jeśli oczywiście gra jest tego warta.*

To jak postulaty czytelników – zamiast trzech pełniaków dajcie jeden, ALE DOBRY. Tylko jak zdefiniować „dobry"? (Dla czytelnika to proste – dobre jest to, co JEMU się podoba, ale przecież takich czytelników są tysiące, a co człowiek, to inny gust...).

Poza tym mam takie zapytanie, Czy dałoby się wrzucić do magazynu recenzje end-game-u tytułów stricte online? Wiadomo, że zaraz po wyjściu jest jakaś recenzja, ale wiele osób decyduje się dołączyć do tytułu długo po premierze i dla takich osób ważny jest właśnie end-game. Dałoby rade wrzucić recenzje czegoś takiego?

Jako że generalnie nie gram w gry online, a jak wiadomo, nie ma takiej pracy, której nie da się zrobić (pod warunkiem, że robi ją ktoś inny), to ja mówię „w sumie czemu by nie?".

MrJedi: *Czyli: zdecydowane być może.*

9kier*: Popularnych gier online jest tyle, że trudno za nimi nadążyć. Nie mamy też w redakcji specjalistów od wszystkiego. Zresztą pisanie kolejny raz o tym, co zmienić może kolejna tygodniowa aktualizacja, to moim zdaniem strata miejsca. Piszmy o innowacjach zamiast się powtarzać.*

I na koniec, zegnam, sprzedaliście się (w dużym nakładzie), nie jesteście tacy jak dawniej (Allor ma mniej włosów niż kiedyś)

Mac Abra: Hehe, Allor łysieje, hehe! (śmiech przez łzy)

9kier: Nie wyłysiał, tylko się ogolił!

Hm. W dziwnych miejscach się goli.

a w ogóle to schodzicie na kapibary.

Banan

Na kapary! Na pekari! A w sumie to na plasterki!!!

MrJedi: *To już nie na psy? Co się dzieje z tym światem...*

KIEDYŚ TO BYŁO, KURŁA...

Podobno dzieciństwo ma kluczowe znaczenie w życiu człowieka jeśli chodzi o kształtowanie charakteru, poczucia humoru i więzi społecznych. Obserwując dzieciaki widywane niekiedy na osiedlowym podwórku zastanawiam się, kim będą, i jak bardzo inny byłem ja w ich wieku.

MrJedi: *Nie ty jeden się nad tym zastanawiasz i nie ty jeden dasz się zaskoczyć przyszłości.*

Zobaczyć teraz grupkę urwisów biegnących za piłką to jak kiedyś trafić tazosa w chipsach – trzeba mieć fart i wiedzieć gdzie szukać. Zdaję sobie sprawę, że teraz większość rozrywki przeniosła się dla tych dzieciaków na ekrany komputerów i konsol. Teraz bardziej imponuje ładna akcja w Fortnicie niż okienko z za szesnastki. Znak naszych czasów. Ale kiedy ja byłem w ich wieku znajdowało się czas aby po kilku rundach w Cs-a 1.6 wyskoczyć na boisko. Ba! To raczej na Cs-a trzeba było znajdować czas, a nie a odwrót. Dlaczego teraz to świat cyfrowy jest bardziej atrakcyjny? Czy usłyszę jeszcze kiedyś wykrzyczane z pretensją "Pobite gary!!!", gdy nieuczciwy Mati zdecyduje się za mocno rozchylić palce przy odliczaniu? Zamiast tego widuję dwóch chłopaczków którzy łapią pokemony, a piłkę zabrali na dwór tylko dla pozorów. Jestem pewien, że każdy ma pełno podobnych spostrzeżeń. Zanikają osiedlowe gry i zabawy, na rzecz kolejnych pozycji na dyskach komputerów. Kto jeszcze grywa w palanta? Gdzie są chodniki pomazane kredą w pola do skakania lub wskazówki do szukania? Czy gdzieś jeszcze stoi jakaś baza zbita z kilku desek i trzciny?

I nikt już nie walczy na palcaty i nie goni za pierścieniem z ćwiczebną kopią, ani nie ćwiczy strzelania z łuku, nie biega z fajerką (ciekawe, kto dzisiaj wie, co to jest „fajerka"?), tocząc ją za pomocą kijka? Panie, ten świat schodzi na psy, kiedyś to było.

9kier: *Ej, ja ćwiczę czasem na larpach strzelanie z łuku!*

Ktoś powie, że nuda. Dużo łatwiej i ciekawiej buduje się domek do osłony przed kulami w wirtualnym Battle Royal. Tylko że to jest wszystko takie dosłowne. Nie pozostawia nawet centymetra dla wyobraźni. Kto siedział w ziemnym dole, z dachem poskładanym z gałęzi i liści, ten wie o czym mówię.

A tu masz rację. Po co wytężać wyobraźnię, skoro pod nos podsuwają gotową wizję, nic tylko konsumować. Ciekawe, czy wielu ludzi nosi w swych głowach twarz Frodo inną niż ta w jacksonowskim LOTR, czy Geralta odmiennego od wizji CDP Red?

MrJedi: *Ja nie powiem, gdzie noszę Geralta.*

9kier: *Może dlatego dobry książkowy horror cenię sobie bardziej niż film.*

Strasznie mi żal, że te czasy już za mną, a jeszcze bardziej, że już nikt w tych czasach nie żyje. Powoli czas oswoić się z tym, że nikt mnie nie obrzuci workami z wodą w śmigusa, ani nie obudzi dźwiękiem piłki odbijanej na klatce schodowej. Tylko kim będą te dzieciaki?

Nicodemus de Boot

Ludźmi, którzy za 20-30 lat będą narzekać na dzieciaki tkwiące w czymś, co będzie wtedy odpowiednikiem VR, zamiast po ludzku ciąć z kumplami po sieci w Fortnite i wyzywać się na czacie. I że świat schodzi na psy. Z tego, co pamiętam, to, zdaje się, narzekanie na „współczesną młodzież" odnotowano na papirusie zapisanym jakieś 3000 p.n.e., czy w okolicach tego czasu. Nikt już nie buduje schodkowych piramid i nie mumifikuje zmarłych tak jak nasi ojcowie i dziadowie, ech!

MrJedi: *Spokojnie, pewne rzeczy są niezmienne: ludzie wciąż popełniają te same błędy i są w swej stadnej naturze durni niczym stado pędzących imadeł. ;)*

REMASTERY

Nie mam pojęcia czemu dziś narodził się nowy trend robienia remasteredów starych gier.

No chyba nie dziś, ale faktem jest, że ostatnimi czasy się nasilił. Ale nie tylko w grach. Gdy spojrzę w program kin, czuję się, jakbym znów był w latach 80.-90. XX wieku („Król Lew", „Aladyn", „Ghostbuster", „Mad Max", „Terminator"... przykłady mógłbym mnożyć)

9kier: *Nie powiedziałabym, że się nasilił, bo cała ta obsesja związana z powrotem do przeszłości ruszyła z kopyta już kilka lat temu.*

Rozumiem samą ideę pokazania starych gier nowym graczom, ale moim zdaniem powinno się jakoś zmienić lub dopracować rozgrywkę a nie tylko odświeżyć grafikę i wystawić starą grę w cenie grubo powyżej 100 zł.

9kier: *Nikt nikomu nie każe kupować.*

Wiesz, bywają różne remastery, ale ja osobiście wolę pograć w „starą, dobrą grę", która pójdzie na mojej maszynce bez DOSBoksów i innych czarów,

niż w coś, co tylko ją przypomina, bo ją „ulepszono"... Choć z drugiej strony nie obraziłbym się o remaster trylogii ME na Frostbite plus ujednolicone zasady gry we wszystkich trzech częściach *(rozmarzył się)*.

MrJedi: *Ja poproszę Boulder Dasha z Dwayne'em Johnsonem w roli głównej. Może być też Pasjans.*

Ostatni temat to DLC ponieważ jestem fanem gier strategicznych. Najbardziej denerwuje mnie polityka Paradoksu , gdyż już od lat tworzy drogie, ubogie podstawki, które cały czas uzupełnia dodatkami. Na przykład w EU IV koszt wszystkich DLC wynosi 1307 zł. I tu jest mój największy problem, gdyż same gry Paradoksu bardzo lubię, ale muszę tracić pieniądze na dodatki by gra nie stała się zwyczajnie nudna.

Barklim

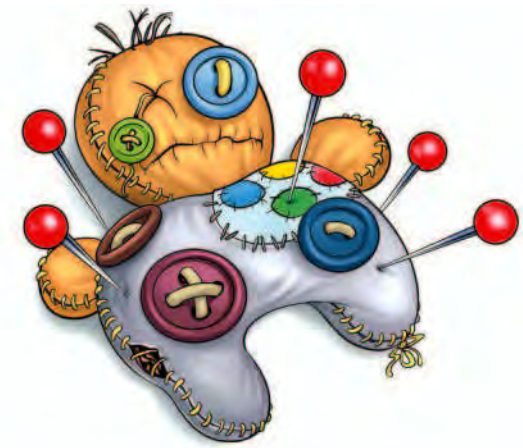
A wiesz dlaczego? Bo inaczej w ogóle nie byłoby kolejnych EU. To troszkę jak z biurami podróży, które sprzedają wycieczki „po kosztach" (marża rzędu 2-3%), a zarabiają dopiero na sprzedawanych uczestnikom z ogromnym przebiciem „wycieczkach fakultatywnych" w miejscu pobytu. Podobnie jest z Paradoksem (i nie tylko), gdzie „podstawka" to tylko zachęta do kupowania drogich DLC. Z drugiej strony – dzięki nim masz kolejne części ulubionych gier...

MrJedi: *A kiedyś dostawało się dokładki bez dopłat.*

9kier: *<odtwarza z telefonu> Nikt nikomu nie każe kupować.*

NA LISTY ODPOWIADAŁ
KWARTET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR. JEDI & 9KIER & MAC ABRA

Zilustrował Marek Lenc



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Valve anuluje część zamówień na Steam Controller, wystawiony w Black Friday za zaledwie 10% wartości. (Nawet po doliczeniu kosztów przesyłki i tak wychodziło o połowę taniej niż najtańsze nonejmowe gamepady). Podobno wszystkiemu winne są internety, które nadal akceptowały zamówienia, pomimo że stany magazynowe (błyskawicznie) się wyczerpały. Swoją drogą ciekawe, czy szczęśliwcy mają te pady na własność, czy też tylko dostali za swą kasę prawo do korzystania z nich?
PS Podobno „Friday" należy teraz wymawiać „Frajerdej".

FBI zwróciło się do Sony z żądaniem podania informacji o użytkowniku PS4, podejrzewanym o wykorzystywanie PlayStation Network do handlowania kokainą na dość dużą skalę. (Nawiasem mówiąc, nick tego gracza jest dość wymowny – Speedola20). Tęsknię za czasami, gdy na czacie pytanie o to, gdzie można dostać „crack", wywoływało co najwyżej reakcję typu „kup oryginał, leszczu!".

Budżet Star Citizien przekroczył właśnie ćwierć miliarda dolarów, na co złożyło się jakieś 2,5 mln „sponsorów". Tym newsem możemy więc uspokoić ekologów, którzy twierdzą, że ostatnimi czasy bardzo spadło światowe pogłowie łosi i głuptaków *(Morus bassanus)*.

Wiecie, jaki jest obecnie najpopularniejszy mod do Star Wars Jedi: Upadły Zakon? Ten, który zmienia kolor rudych włosów bohatera. It's so rude!

Gracze marudzą, że Google nie dotrzymało obietnicy, w której gwarantowało, że użytkownicy Google Stadia uruchomią wszystkie gry w rozdzielczości 4K. Google ustosunkowało się do ich pretensji w sposób następujący: a) będzie lepiej, b) w sumie to nie nasz problem, a twórców gier, żeby tak optymalizowali gry, aby chodziły u nas w 4K. Uuu, chyba brali korepetycje u polskich polityków. Brakuje tylko „to wina Gatesa!".

Pewien Chińczyk zainwestował – w przeliczeniu – prawie 1,5 mln dolarów w swoją postać w MMORPG Justice Online. A potem jego przyjaciel zagrał nią i... sprzedał, podobno niechcący, za jakieś 500 dolarów. Były przyjaciel, jak mniemam, bo gość wytoczył mu proces (i wygrał). To chyba gorsze nawet od ponadczasowego „grałem twoim... i umar".

Blizzard wygrał proces z chińskim studiem 4399 Network, które to regularnie „zrzynało" z gier Blizzarda, a już szczególnie ukochało sobie Overwatcha, metodą „kopiuj i wklej" pobierając z niej mapy, projekty postaci itd. do swego Heroes of Warfare. W efekcie „copyveloperzy" muszą zapłacić Blizzardowi nieco ponad 0,5 mln dolarów odszkodowania. Rzec można złośliwie, że „zostało w rodzinie", bo Blizzard to już w sumie też prawie chińskie studio...

Half-Life: Alyx zapowiedziany. Jako gra VR. Wrrr... stąd nasz entuzjam z tego powodu też jest taki „half". Valve nie wyklucza, że być może nawet powstanie Half-Life 3 – ale wszystko zależy od tego, jak ludzie przyjmą Alyx. Krótko mówiąc, taki leciutki szantażyk i sprzedaż wiązana w jednym... A w razie czego, ile by się milionów Alyksów nie sprzedało, można oświadczyć, że sorry, ale jednak nie. Gabe, ty cwaniaku, ty!

Wedle informacji z wiarygodnego źródła polski oddział ESL zalecił polskim esportowcom jadącym do Japonii na zawody, aby „ściemniali" celnikom podczas odprawy, że jadą tam jako widzowie albo w ogóle w celach turystycznych – bo dzięki temu nie będzie trzeba załatwiać im wiz koniecznych, gdy się jedzie do Japonii zarabiać. (A tak traktowane są tam zawody esportowe). Zawodników za cheatowanie w czasie gry się banuje... Organizatorów możemy tylko „zdzbanować" śmiechem za tak profesjonalne podejście do obowiązków.

Google Stadia, czyli taki Netflix z grami, ujmując to bardzo oględnie, nie zachwyciło – lagi, problemy, mało dobrych gier, zużywa ok. 7 GB/h transferu danych itd., itp. No kto by pomyślał, szczególnie po ogromnym „sukcesie" podobnej usługi OnLive, że to nie wypali, no kto? Na pewno nie decydenci w Google.

Raczej nie liczcie na remastera Diablo II. Powód? Blizzard uszkodził kod źródłowy tej gry... podczas jej tworzenia. Tego newsa sponsorowała literka B, jak: Blizzard, brakoróbstwo, bezsens, backup, bloody i bastards.

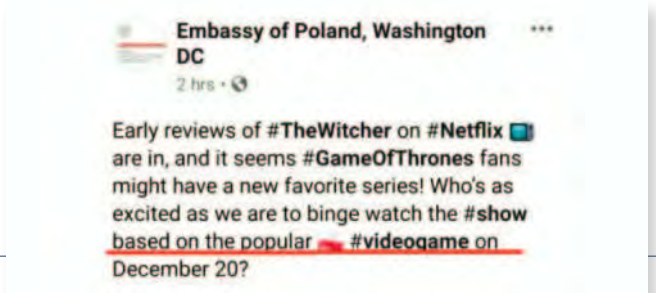
Ile może być warta nostalgia za dawnymi produktami? Motorola uznała, że ok. 7000 zł, bo na tyle wyceniła składany smartfon z klapką, nawiązujący stylistycznie do kultowego modelu Razr V3. Jako że telefon parametry ma raczej średnie, przewidujemy, że to będzie komercyjna klapka.

Okazuje się, że twórcy RDR II powiązali metabolizm bohatera... z liczbą fps-ów, w jakich działa gra na twoim kompie. Np. w grze działającej w 60 klatkach na sekundę Arthur chudł dwa razy szybciej niż w wersji na konsoli, gdzie standardem jest 30 fps-ów. (A w sumie oznaczało to, że czas wtedy płynął dwukrotnie szybciej, z wszelkimi tego konsekwencjami). Bug w międzyczasie usunięto, ale teraz rozumiem, dlaczego na moim sprzęcie on nigdy nie był głodny...

BioWare pracuje nad „całkowym przeprojektowaniem" Anthem. Projektem określanym jako Anthem 2.0. lub Anthem Next zajmują się „setki deweloperów". Złośliwcy twierdzą, że tu raczej trzeba kilku dobrych nekromantów. PS Ponoć BioWare pracuje też nad nowym Mass Effectem. I aż nie wiem, czy się z tego powodu cieszyć, czy niepokoić. Liczę, że nie powtórzy się tu masowy efekt „zmęczonych twarzy".

A wy co, dalej jedziecie na kablu HDMI za 8 zł? Tymczasem prawdziwy koneser podpina kabel Arquus W73 za jakieś 500-800 zł w zależności od długości (sknery mogą sobie kupić w promocji za niecałe cztery stówki). Nasze testy jasno wykazały, że w tanim kablu przesyłane są tylko zera i jedynki, a w tym mieszczą się nawet dwójki, trójki, a i czwórka czasem przeleci. ***[Smuggler]***

Gdy jako polski dyplomata w USA chcesz promować polską kulturę, ale w efekcie tylko wk*** Sapkowskiego...



ZAPRENUMERUJ CD-ACTION

EDYCJA KLASYCZNA
13 KOLEJNYCH WYDAŃ
W CENIE 11
TYLKO 120 ZŁ

Oferta ważna do 13 stycznia 2020 r.

Aby zamówić prenumaratę, zeskanuj kod lub wejdź na http://prenumerata.bauer.pl

KONTAKT e-mailem: **prenumerata@bauer.pl**
telefonicznie: **67 354 16 05, 67 210 86 05**

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi wydawnictwo Bauer. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie zamawiającego.

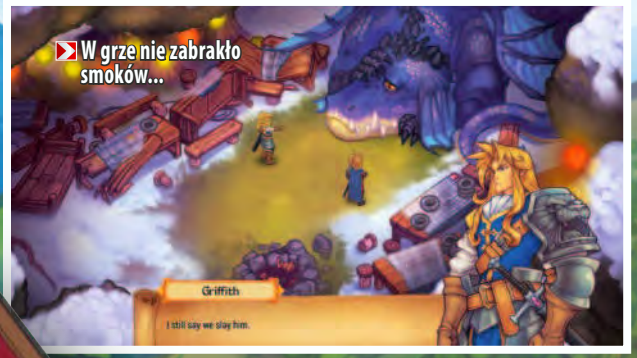
W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 67 354 16 05 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl.
reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w regulaminie sklepu na stronie: prenumerata.bauer.pl.

LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci otrzymać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.

Uwaga! Klucz aktywujący pełną wersję gry Regalia: Of Men and Monarchs w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Kod można zrealizować do 10 lutego 2020, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.



Regalia: of men and monarchs

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

PEŁNA WERSJA GRY PL EN

TUROWY RPG • TAKTYCZNA

12

- PRODUCENT: PIXELATED MILK
- MULTI: BRAK
- WIN 7/8/10, PROCESOR INTEL CORE 2 DUO E8400 3.0 GHZ/ATHLON 64 X2 6000+, 4 GB RAM, GEFORCE 9600GT/RADEON HD 3850 512 MB VRAM, DIRECTX 9C

Turowy RPG przyrównywany do Final Fantasy Tactics z domieszką Persony i storytellingiem na myśl przywodzącym serię Disgaea. Za najlepszą rekomendację niech robi ósemka wystawiona przez enkiego w CDA 07/2017 i średnia ocen na Metacriticu wynosząca 73%. Gra rozpoczyna się od... otrzymanego po ojcu spadku. Nie mamy jednak zbyt wielu powodów do radości, bo choć pod władanie dostaliśmy całe królestwo, to nie tylko w jego granicach panuje chaos, ale też nasz skarbiec świeci pustkami, a końca listy dłużników nie widać. Naszym zadaniem jest więc przywrócenie rodzinnym terenom dawnego blasku. To wszystko przy pomocy drużyny, do której zwerbujemy członków spośród 20 postaci. To one wspomogą nas w taktycznych, turowych walkach, które bezsprzecznie są najmocniejszym punktem produkcji. Za jedne z najjaśniejszych aspektów Regalii trzeba także uznać piękną, ręcznie rysowaną grafikę oraz symfoniczną muzykę. W trakcie rozgrywki będziemy mieć dość czasu, by podziwiać warstwę audiowizualną – na przejście gry potrzeba 30 godzin.

MAGAZYN PRZYGOTOWAŁA
Redakcja Tech
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny Tech: Adam Chabiński
Zastępca redaktora naczelnego Tech: Michał Kuszewski
Redaktor prowadzący CD-Action: Michał Kuszewski
Zespół redakcyjny: Krzysztof Freudenberger, Grzegorz Karaś, Paula Jeziorska, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Jerzy Poprawa
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Biel, Jakub Jarosz, Rafał Fluderski, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Anna Raguza, Jacek Smoliński, Witold Tłuchowski, Mateusz Witczak
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki

Opracowanie graficzne: Krzysztof Freudenberger, Beata Haratym, Roman Nowacki
Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata: tel. 22 517 05 31
Biuro reklamy:
Beata Bartczak, tel. 692 440 131
Michał Lisowski, tel. 600 488 710
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
https://bauer.pl/reklama/

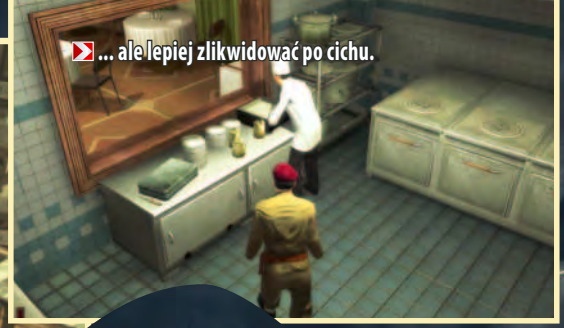
BAUER MEDIA GROUP
Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o, Sp.k. Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916

Można wrogów zastrzelić...


... ale lepiej zlikwidować po cichu.

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

Uwaga! Klucz aktywujący pełną wersję gry Death to Spies Gold Edition w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Kod można zrealizować do 10 lutego 2020, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

Death to Spies GOLD EDITION

PEŁNA WERSJA GRY EN

SKRADANKA • SZPIEGOWSKA

16

HAGGARD GAMES
MULTI: BRAK
WIN 7/8/10, PROCESOR INTEL PENTIUM 4 1,7 GHZ/AMD ATHLON 1,8 GHZ, 512 MB RAM, GEFORCE 5200/RADEON 9500 128 MB VRAM, DIRECTX 9

SMIERSZ to nazwa radzieckiego kontrwywiadu z lat 1943-46. W tłumaczeniu oznacza właśnie Death to Spies (śmierć szpiegom), nie powinien nikogo zaskoczyć więc fakt, że w grze wcielamy się w kapitana jednej z komórek SMIERSZ, działającego na terytorium przeciwnika. Naszym zadaniem jest eliminacja wyznaczonych celów, porywanie wysoko postawionych oficjeli wrogich wojsk czy sabotowanie działań armii. Jeśli do czegoś przyrównać Death to Spies, to do pierwszych Hitmanów – tutaj również mamy kilka sposobów na osiągnięcie celu, premiowane jest skradanie, a bohaterem sterujemy z perspektywy trzeciej osoby. Wersja Gold zawiera dodatkowo samodzielny dodatek Moment of Truth.

DREAMSCAPES the sandman

Ładne, malowane tła są dużą zaletą gry.

PEŁNA WERSJA GRY PL EN

POINT'N'CLICK • PRZYGODOWA

12

PRODUCENT: SHAMAN GAMES STUDIO
MULTI: BRAK
WIN XP/7/8/10, PROCESOR 2 GHZ, 1 GB RAM, KARTA GRAFICZNA KOMPATYBILNA Z DIRECTX 9

Młoda dziewczyna, Laura, zapada w śpiączkę po tajemniczym zaginięciu rodzinnego amuletu – Łapacza Snów. Zająć nią postanawia się profesor Sanders, a gracz wciela się w jego asystenta. Naszym zadaniem jest odbycie podróży do podświadomości dziewczyny, w której niszczymy kolejne dręczące ją koszmary. To wszystko w konwencji tradycyjnej przygodówki point'n'click z rysowanymi lokacjami i wciągającymi zagadkami.

Uwaga! Klucz aktywujący pełną wersję gry Dreamscapes The Sandman – Premium Edition w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Kod można zrealizować do 10 lutego 2020, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

REKLAMACJE tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl • Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje

Bitdefender®

MOBILE SECURITY DLA ANDROIDA

KLUCZ AKTYWACYJNY aplikacji pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

PEŁNA WERSJA APLIKACJI PL

Aplikacja oprócz skanowania programów i systemu pod kątem wirusów zawiera wiele przydatnych narzędzi. Ochrona Web sprawdza odwiedzane na telefonie strony internetowe i ostrzega przed niebezpiecznymi. Moduł antykradzieżowy Anti-Theft pozwala ustalić położenie urządzenia, włączyć na nim alarm, zablokować je zdalnie, wyczyścić wszystkie dane i przywrócić system do fabrycznych ustawień oraz robić zdjęcia osobie, która trzykrotnie w błędny sposób będzie próbowała odblokować telefon. Moduł Blokada Aplikacji pozwala do każdej aplikacji w telefonie przypisać kod pin. Trzeba go wpisać wtedy, gdy będziemy próbowali uruchomić tak zabezpieczony program, a jednocześnie nasz telefon będzie podłączony do niezaufanej sieci Wi-Fi. Taki kod nie będzie potrzebny, jeśli sieć bezprzewodowa, z jakiej korzystamy, zostanie przez nas dodana do listy bezpiecznych. Do odblokowywania zabezpieczonych aplikacji możemy zamiast PIN-u użyć odcisku palca, o ile nasz smartfon jest wyposażony w taki czytnik.

Uzyskany kod aktywacyjny można wykorzystać do końca stycznia 2020 r. Uwaga! Rejestracja jest wieloetapowa, aby aktywować specjalną wersję pakietu należy odwiedzić trzy strony internetowe i wykonać krok po kroku wszystkie opisane niżej czynności.

1. Uruchom przeglądarkę stron WWW i w pole adresu wpisz: https://central.bitdefender.com. Wyświetli się strona logowania do Bitdefender Central. Jeśli nie masz jeszcze konta w serwisie, kliknij odnośnik Utwórz konto i zarejestruj je. Gdy jesteś już zarejestrowanym użytkownikiem, zaloguj się wpisując swój adres e -mail oraz hasło.

2. Na stronie Bitdefender Central wybierz Moje subskrypcje i wciśnij przycisk KOD AKTYWACYJNY . W otwartym oknie podaj kod aktywacyjny. Aby go otrzymać, wejdź na stronę: https://bitdefender.pl/rejestracja/, wpisz kod rejestracyjny, który uzyskasz w naszym internetowym systemie dystrybucji kodów https://kody.cdaction.pl (instrukcję opisującą korzystanie z systemu znajdziesz na stronie 122). Następnie przepisz kod weryfikujący z obrazka i naciśnij strzałkę w prawo.

3. Na kolejnej stronie wypełnij formularz (wpisz te same dane, których użyłeś przy tworzeniu konta w Bitdefender Central), zaznacz pola Akceptuję i Wyrażam zgodę, a następnie wciśnij ZAPISZ DANE. Na podany adres e-mail wysłany zostanie kod aktywacyjny do programu. Odbierz pocztę, otwórz wiadomość od Bitdefender.pl. W treści na szarym polu znajdziesz kod aktywacyjny, zaznacz go myszką i skopiuj do schowka kombinacją klawiszy Ctrl+C.

Aby zainstalować program na smartfonie, wchodzimy do sklepu Google Play, wyszukujemy program Bitdefender Mobile Security i go instalujemy. Następnie otwieramy i akceptujemy Umowę subskrypcji i klikamy Kontynuuj . Wyświetli się ekran logowania do konta założonego w Bitdefender Central. Logujemy się danymi za pomocą których wcześniej się zarejestrowaliśmy. Na kolejnym ekranie pojawi się opcja Mam kod – klikamy ją i wpisujemy klucz, który dostaliśmy mailem. Program aktywuje się z roczną subskrypcją. Na kolejnych pojawiających sie ekranach kończymy ustawiać parametry programu i jego modułów i chwilę potem nasz smartfon będzie chroniony.

OTHERTEES

10 ZŁOTYCH RABATU W OTHERTEES!

W prezencie dla naszych czytelników kod na 10 złotych zniżki na ubrania, czyli koszulki, bluzy, tank topy, v-necki, dziecięce koszulki – zarówno z oferty limitowanej, jak i ze stałej oferty sklepu. Rabat nie dotyczy bielizny. Kody nie kumulują się – w jednym zamówieniu można użyć tylko jednego kodu. Rabat nie łączy się też z innymi promocjami. Oznacza to, że jeśli cena jakiegoś wzoru jest już obniżona np. o 10 zł, to na ten wzór w czasie promocji nie można dodatkowo wykorzystać rabatu z CD-Action.

Kody rabatowe są ważne do 18 lutego 2020.

THRUSTMASTER®

eSwap PRO CONTROLLER

BORN TO BE RANKED

Maksymalna uniwersalność
Technologia Hot-Swap

Ultraszybka reakcja
Wyraźne uczucie kliknięcia

Oprogramowanie Thrustmapper
Dostosowywanie wszystkich ważnych ustawień.

Kod można zrealizować od 17.12.2019 r. do 31.03.2020 lub do wyczerpania zapasów. Ilość egzemplarzy promocyjnych ograniczona. Szczegóły znajdziesz na: https://www.x-kom.pl/p/517715-pad-thrustmaster-eswap-pro-controller.html

JAK SKORZYSTAĆ Z TEJ OKAZJI?
Na stronie 122 podana jest instrukcja, dzięki której pobierzesz z naszego serwisu specjalny kod zniżkowy.

JAK SKORZYSTAĆ Z KODU PROMOCYJNEGO?
1. Wejdź na www.x-kom.pl, znajdź objęty promocją produkt.
2. Kliknij „Dodaj do koszyka".
3. W sekcji „Twój koszyk" kliknij „Posiadam kod rabatowy".
4. W polu jakie się pojawi wpisz kod pobrany z serwisu kody.cdaction.pl i kliknij „Aktywuj".
5. Kwota rabatu powinna zostać odliczona od wartości produktu.

Oferta specjalna ~~799 zł~~ **699 zł**

nazwa produktu	symbol	cena	promocja	rabat
THRUSTMASTER ESWAP PRO CONTROLLER	517715	799 zł	699 zł	100 zł

Official Licensed Product for PS4

Ten ekskluzywny zestaw kupisz w
inteligentny wybór X-KOM

© 2019 Guillemot Corporation S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Thrustmaster® jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Guillemot Corporation S.A. „PlayStation", „PS4" i „logo z kształtami PlayStation" są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Sony Interactive Entertainment Inc. Wszystkie inne znaki towarowe i nazwy marek są za takie uznawane i stanowią własność odpowiednich podmiotów. Ilustracje nie są wiążące prawnie. Treść, wzory i dane techniczne mogą ulec zmianie bez powiadomienia i mogą różnić się w zależności od kraju. Wyprodukowano w Chinach.

ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ.

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

INFORMACJE O KODACH ZNIŻKOWYCH ORAZ SPOSOBACH ICH UŻYCIA ZNAJDZIECIE NA STRONACH:

ZNIŻKI NA SPRZĘT W EURO.COM.PL 005
PAD ESWAP THRUSTMATER 121

UWAGA!
Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie zwykle widnieje informacja, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 10 lutego 2020.

Nazwa Regalia: Of Men and Monarchs, logo Regalia: Of Men and Monarchs oraz logo Pixelated Milk są zastrzeżonymi znakami towarowymi Pixelated Milk. Nazwa oraz logo Klabater są zastrzeżonymi znakami towarowymi CDP sp. z o. o. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Death to Spies © 2009 1C Company. Developed by Haggard Games. All rights reserved. Published and distributed by Aspyr Media. Aspyr and the Aspyr "star" logo are federally registered trademarks of Aspyr Media, Inc., and may not be used or reproduced without the prior express written permission of Aspyr Media, Inc. All rights reserved. The ESRB ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006. Aspyr Media, Inc. PO Box 5861 Austin, Texas 78763. 12201-1MNA
Dreamscapes: The Sandman © 2013 1C Company. Developed by Shaman Games Studio. All rights reserved. Unity 4 © Unity Technologies. All rights reserved.

JBL by HARMAN

SŁUCHAWKI PRAWDZIWIE BEZPRZEWODOWE!

REFLECTFLOW

- Ambient Aware - usłysz otoczenie
- TalkThru - rozmawiaj bez zdejmowania słuchawek
- Do 30 godz. pracy łącznie (10 godz. pracy słuchawek + 20 godz. dzięki etui)
- Wodoodporność (IPX7)
- Funkcja szybkiego ładowania
- Technologia FreeBit™ - pewne trzymanie
- Etui ładujące w zestawie

FREE

- Legendarne brzmienie JBL
- Do 24 godz. pracy łącznie (4 godz. pracy słuchawek + 20 godz. dzięki etui)
- Etui ładujące w zestawie
- Odporność na zachlapania (IPX5)
- Żelowe wkładki stabilizujące

TUNE 120 TWS

- Legendarne brzmienie JBL
- Możliwość prowadzenia rozmów telefonicznych
- Do 16 godz. pracy łącznie (4 godz. pracy słuchawek + 12 godz. dzięki etui)
- Etui ładujące w zestawie

www.jbl.com.pl

gmaster.iiyama.com

BLACK HAWK™

GOLD PHOENIX™

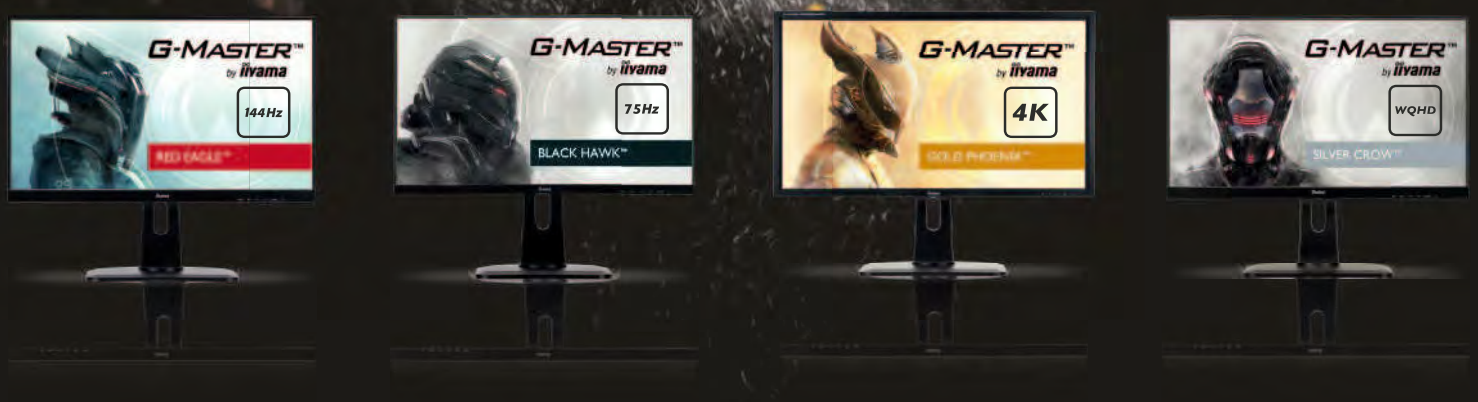
RED EAGLE™

SILVER CROW™

G-MASTER™

#MONITORS4GAMERS

by iiyama

JOIN THE G-MASTER SQUAD!

RED EAGLE™ | BLACK HAWK™ | GOLD PHOENIX™ | SILVER CROW™